# ALL ABOUT
# ストリートファイター

スタジオベントスタッフ編著／カプコン発行

STREET FIGHTER 15th

# ALL ABOUT
# ストリートファイター

STUDIO BENT STUFF スタジオベントスタッフ編著／カプコン発行

# ALL ABOUT ストリートファイター

STUDIO BENT STUFF CAPCOM®

スタジオベントスタッフ編著／カプコン発行

## CONTENTS

ストリートファイターシリーズ登場キャラクターDATA … 2

ストリートファイター … 4

ストリートファイターIIシリーズ

- ❶ストリートファイターII … 7
- ❷ストリートファイターIIダッシュ … 10
- ❸ストリートファイターIIダッシュターボ … 13
- ❹スーパーストリートファイターII … 15
- ❺スーパーストリートファイターII ザ・トーナメントバトル … 19
- ❻スーパーストリートファイターIIX … 20

ストリートファイターZEROシリーズ

- ❶ストリートファイターZERO … 24
- ❷ストリートファイターZERO2 … 29
- ❸ストリートファイターZERO2 ALPHA … 38
- ❹ストリートファイターZERO3 … 40
- ❺ストリートファイターZERO3アッパー … 64

ボーナスステージ全集 … 65

ストリートファイターIIIシリーズ

- ❶ストリートファイターIII … 66
- ❷ストリートファイターIII セカンドインパクト … 70
- ❸ストリートファイターIII サードストライク … 75

ストリートファイターシリーズ大事典 … 83

# ストリートファイターシリーズ登場キャラクターDATA

| 作品名 | リュウ（※1） | ケン（※2） | 烈（レツ） | 激（ゲキ） | ジョー | マイク | 李（リー） | 元（ゲン） | バーディー（※3） | イーグル | アドン | サガット | エドモンド本田 | 春麗 | ブランカ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストリートファイター | | | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | ▲ | — | — | — |
| ストリートファイターII | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ▲ | | | |
| ストリートファイターII ダッシュ | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | | | |
| ストリートファイターII ダッシュターボ | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | | | |
| スーパーストリートファイターII | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | | | |
| スーパーストリートファイターII ザ・トーナメントバトル | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | | | |
| スーパーストリートファイターIIX | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | | | |
| ストリートファイター ZERO | | | — | — | — | — | — | — | | — | | | — | | — |
| ストリートファイター ZERO2 | | | — | — | — | — | — | | | — | | | — | | — |
| ストリートファイター ZERO2 ALPHA | | | — | — | — | — | — | | | — | | | — | | — |
| ストリートファイター ZERO3 | | | — | — | — | — | — | | | — | | | | | |
| ストリートファイター ZERO3アッパー | | | — | — | — | — | — | | | — G | | | | | |
| ストリートファイターIII | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| ストリートファイターIII セカンドインパクト | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| ストリートファイターIII サードストライク | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | | — |

| 作品名 | ロレント | さくら | 真・豪鬼 | EX リュウ | EXケン | EX春麗 | EX サガット | EXベガ | EX ダルシム | EX ザンギエフ | 殺意の波動に目覚めたリュウ | コーディー | R.ミカ | かりん | ユーニ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ストリートファイター ZERO2 | | | ▲P/S/W | — | — | — | — | — | — S | — S | — S | — | — | — | — |
| ストリートファイター ZERO2 ALPHA | | | ▲P/S | ※5 | ※5 | ※5 | ※5 | ※5 | ※5 | ※5 | ※5 | — | — | — | — |
| ストリートファイター ZERO3 | | | P/S/D — | — | — | — | — | — | — | — | P/S/D — | | | | |
| ストリートファイター ZERO3アッパー | | | ※6 | — | — | — | — | — | — | — | | | | | |
| ストリートファイターIII | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| ストリートファイターIII セカンドインパクト | — | — | ▲D | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| ストリートファイターIII サードストライク | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |

| | ザンギエフ | ガイル | ダルシム | M.バイソン | バルログ | ベガ | T.ホーク | キャミィ | フェイロン | ディージェイ | 豪鬼 | ナッシュ | ガイ | ソドム | ローズ | ダン |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | ▲ | ▲ | ▲ | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | | | | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | | | | | | — | — | — | — | ★ | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | — | — | ★ | — | — | — | — | ★ | | | | | ★ |
| | | — | | — | — | | — | — | — | — | ★ | | | | | ★ |
| | | — | | — | — | | — | ※4 P/S — | — | — | ★ | | | | | ★ |
| | P/S/D — | P/S/D — | | ★ | | | P/S/D — | | P/S/D — | P/S/D — | ★ | | | | | ★ |
| | | | | | | | | | | | ★ | | | | | ★ |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ★ | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ★ | — | — | — | — | — |

| | ユーリ | ファイナルベガ | EXバイソン | アレックス | ユン | ヤン | ダッドリー | ネクロ | いぶき | エレナ | オロ | ショーン | ギル | ヒューゴー | ユリアン | レミー | まこと | トゥエルヴ | Q |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | ★ | ▲ S/D | P/S/D — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | ※6 | ※5 | | — | G — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | | | | | | | | | | D | — | — | — | — | — | — |
| | — | — | — | | | | | | | | | | D | | | — | — | — | — |
| | — | — | — | | | | | | | | | | D | | | | | | |

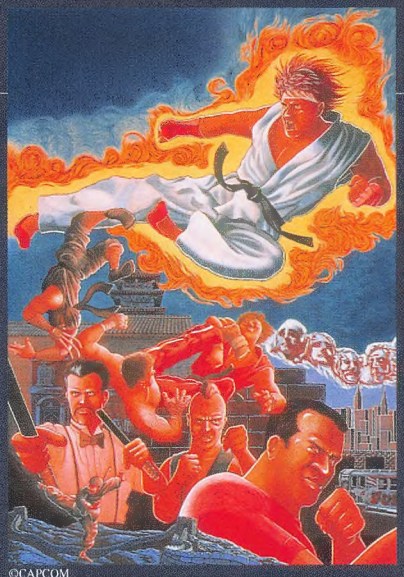
※各キャラクターの色は弱Ⓟカラーのもの

▲…… CPU専用
★…… コマンド入力で使用可能
P…… "プレイステーション"版では使用可能
S…… サターン版では使用可能
D…… ドリームキャスト版では使用可能
W…… Windows版では使用可能
G…… ゲームボーイアドバンス版では使用可能(ゲームボーイアドバンス版『ストリートファイターZERO3 アッパー』では、表内のキャラクター以外にマキも使用可能)
※1… 『ストリートファイター』では「隆」と表記
※2… 『ストリートファイター』では「拳」と表記
※3… 『ストリートファイター』では「バーディ」と表記
※4… 対2P戦でのみ使用可能
※5… 使いたいキャラクターにカーソルを合わせてスタートボタンを1回(EX春麗と殺意の波動に目覚めたリュウは2回)押せば使用可能
※6… テストモードで「GAME TEST MODE」の「GAME CONFIGURATION」の「SECRET CHAR」がオンの状態で、スタートボタンを押しながら決定すれば使用可能

# STREET FIGHTER

## ストリートファイター

発売日●'87年8月



©CAPCOM

### STORY

幼いころからさまざまな格闘技を学び、ついには独自の格闘スタイルを確立した、ふたりの若き格闘家、隆(リュウ)と拳(ケン)。ライバルでもあるふたりは、ともに格闘技界の頂点を目指し、闘いの世界へと旅立つ。世界最強の座を手にするのは隆か、それとも拳か？

**『ストII』の前作にあたるこのゲームは、立ちガードとしゃがみガードの使いわけ、コマンド入力による必殺技など、現在の対戦格闘ゲームにおける基本的なシステムがはじめて導入された、まさに"対戦格闘の始祖"と言うべき作品だ。アップライト筐体(圧力センサーボタン)版とテーブル筐体(6ボタン)版の2種類がある。**

## GAME SYSTEM

**●基本ルール**

パンチやキックを当てていき、相手の体力ゲージを先にゼロにしたほうが勝ちとなる(時間切れになったときは、体力ゲージの残量が多いほうの勝ち)。なお、試合は3本勝負の2本先取制だが、途中に引き分けがはさまって、3ラウンド目が終了した時点で両者とも2本取っていなかった場合は、プレイヤー側の負けでゲームオーバーに(対2P戦の場合は両者ゲームオーバー)。

**●操作方法**

操作に使用するのは、8方向レバー+攻撃ボタン。レバーを入力すると、➡ならば画面右へ向かって移動、↗ならば右上へジャンプというように、キャラクターをレバーの入力方向へ動かせる(⬇要素の場合はその場にしゃがむ)。ボタンは、筐体の種類によって個数が異なり、テーブル筐体の場合はパンチとキックがそれぞれ弱中強の3個ずつある(アップライト筐体については後述)。攻撃に強弱の概念が導入されたのは、本作が最初だ。

**●ガード**

相手キャラクターと逆の方向にレバーを入力しておくと、相手の技が当たってもダメージを受けずにすむ。ガードには立ちガードとしゃがみガードのふたつがあり、それぞれ防げる技の種類が異なる。なお、必殺技はガードしても完全に防ぐことはできず、少しダメージを受ける。

▲とにかく必殺技の威力が絶大。コマンドの入力受付時間が短いので非常に出しにくいが、連発できれば簡単にエンディングまで行ける。

**●必殺技**

レバーを一定の順序ですばやく入力したあとにボタンを押すと(実際にはボタンを離したときにコマンドが成立する)、必殺技をくり出すことが可能。必殺技は、ふつうにボタンを押しただけで出せる技よりも攻撃力が高く、一撃で相手の体力ゲージを4割以上減らせる。

**●対CPU戦**

基本的な流れは右のとおり。1～8人目は日本、アメリカ、中国、イギリスでの対戦となるが、それぞれの国を訪れる順番は、「最初に訪れる国」を選択した時点で決定される(左下の表を参照)。

**●対2P戦**

隆vs拳での対戦のみ可能。勝ち残ったほうが、以降の対CPU戦を引き継ぐ。

**■各国で対戦する相手と順番**

| 国 | キャラクター | | 国 | キャラクター | |
|---|---|---|---|---|---|
| 日本 | 1 | 烈 | 中国 | 1 | 李 |
| | 2 | 激 | | 2 | 元 |
| アメリカ | 1 | ジョー | イギリス | 1 | バーディー |
| | 2 | マイク | | 2 | イーグル |

**■1～4番目の国の訪問順**

| 選んだ国 | 2番目 | 3番目 | 4番目 |
|---|---|---|---|
| 日本 | アメリカ | 中国 | イギリス |
| アメリカ | 日本 | イギリス | 中国 |
| 中国 | イギリス | 日本 | アメリカ |
| イギリス | 中国 | アメリカ | 日本 |

**■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)**

vs 1～2人目 → ボーナスステージ(瓦割り) ― 1番目の国

vs 3～4人目 → ボーナスステージ(板割り3枚) ― 2番目の国

vs 5～6人目 → ボーナスステージ(ブロック割り) ― 3番目の国

vs 7～8人目 → ボーナスステージ(板割り4枚) ― 4番目の国

vs 9人目(アドン) → vs10人目(サガット) ― 5番目の国(タイ)

→ エンディング

### エンディングについて

これまでに闘ってきたキャラクターの負け顔グラフィックが試合順に表示されたあと、使用キャラクター(隆または拳)の顔グラフィックとともに、メッセージが出る。最後にスタッフロールが流れるが、このときは文字だけでグラフィックは表示されない。なお、これらは途中でコンティニューをしている場合でも見ることが可能だ。

◀倒してきた敵の顔グラフィックが闘った順番で表示されていく。

▶もし使用キャラクターが拳なら、顔グラフィックは拳のものになる。

## CONSUMER VERSION

### PCエンジン版『ファイティングストリート』

■5,980円 ■'88年12月4日発売

『ストリートファイター』唯一の移植版(ハドソン発売)。背景が簡略化されており、BGMも全曲アレンジ版だが、基本的な内容は変わらない。なお、タイトルは『ストリートファイター』の海外版の名前。

▲必殺技の出しにくさは原作以上。なお、攻撃の強弱はボタンを押す長さで決まる。

### Column アップライト筐体版について

当初、『ストリートファイター』はアップライト筐体で登場した。操作系も8方向レバー+2ボタンという特殊な形態。ボタンは圧力センサーつきで、押す強さによって攻撃の強弱が決まるようになっていた。

しかし、攻撃の強弱の調節が難しい、疲れる、筐体を置く店舗が限定されるなどのさまざまな理由により、6ボタンを採用したテーブル筐体版がのちに登場することとなったわけだ。

## 隆（リュウ）

波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚という3種類の必殺技さえ的確に出せれば、世界最強の座もそれほど遠くはない。

### エンディング

YOU HAVE EARNED THE DISTINCTION OF "KING OF THE HILL". BUT REMENBER, YOU HAVE NO TIME TO REST ON YOUR GLORY, FOR THERE IS ALWAYS SOMEONE WAITING IN LINE TO KNOCK YOU OFF THE TOP. BE PREPARED TO BE CHALLENGED.

## 拳（ケン）

隆と同じ能力を持つ。基本的に対2P戦用のキャラクターだが、対2P戦で勝ったあとなら対CPU戦もプレイ可能。

### エンディング

隆と同じエンディング（顔グラフィックは拳になる）

### Column 当時の隆と拳

上の欄の隆と拳のイラストは、じつは本作が登場してから数年後に描かれたもの。下記に、'87年当時に描かれたイラストも紹介しておこう。

## CPU専用キャラクター

「ストⅠ」でプレイヤーが使用できるのは、隆と拳だけ。そのほかの10人は全員、CPU専用キャラクターとして隆と拳の行く手をはばんでくる。なお、下にあるバストアップのイラストは'87年当時に描かれたものだ。

## バーディー

力まかせに拳を振り下ろすダブルハンマーと、驚異的な破壊力を持つ頭突きを主武器とするパワーファイター。

## 烈（レツ）

とりたてて強力な技を持たず、動きのすばやさも平均並み。あきらかにほかよりも能力が一段おとるキャラクター。

## マイク

自慢のパンチは、たったの3発で相手をノックアウトできるほどの威力を持っている。しかし、飛び道具に弱い。

## イーグル

必殺技さえもカンペキに防ぐ十字ブロックや、リーチの長い回転攻撃など、2本の棒を用いた技が得意。

## 激（ゲキ）

遠距離から手裏剣を投げたり、いきなり姿を消して攻撃を回避するなど、忍者ならではの特殊な技が多い。

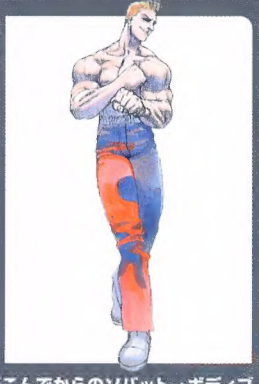
## 李（リー）

すばやさはトップクラス。踏みこんでの突き攻撃とジャンプ攻撃は、見てからガードするのが難しいほど。

## アドン

スピーディな動きと多彩な蹴り技が持ち味のムエタイ戦士。なかでも空中からのかかと落としは強力だ。

## ジョー



跳びこんでからのソバット→ボディブローという、ガード方向を揺さぶる連係が強力なマーシャルアーツ使い。

## 元（ゲン）

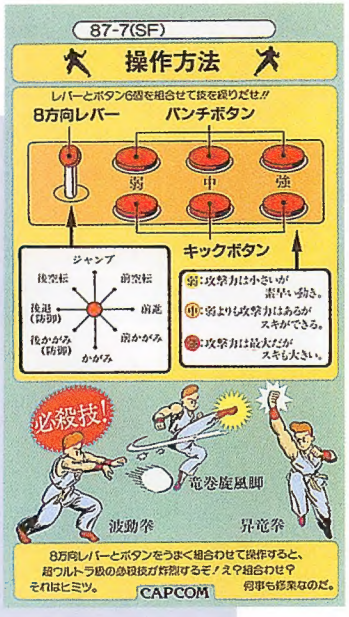
連続跳び蹴りやアッパー気味に出す手刀、手をついての蹴りなど、軽やかな動きから変則的な技をくり出す。

## サガット

一撃で相手の体力を半分以上奪うタイガーショットをはじめ、殺人的な威力を持つ技がそろっている。

# 『ストリートファイター』資料館

'87年稼働当時の『スト1』のインストラクションカードや、パンフレット類をここに紹介しよう。必殺技のコマンドがすべて秘密になっているあたりは、なかなか歴史を感じさせる。

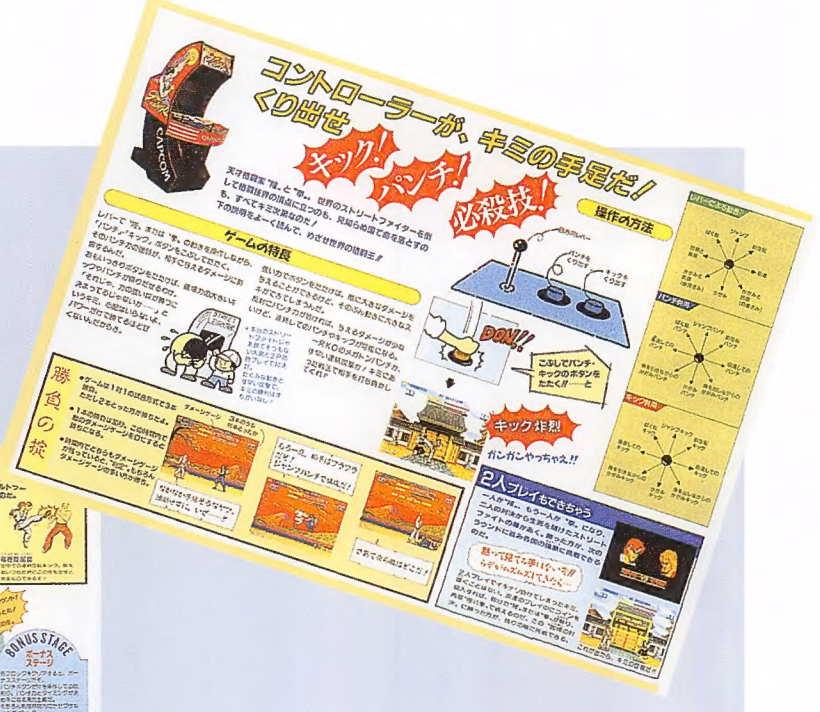



## インストラクションカード

筐体に備えつけられている説明書。レバーの入力方向によるキャラクターの動き、攻撃ボタンの弱中強のちがいなどが、かなり詳細に書かれている。ちなみに、これはテーブル筐体版(6ボタン版)のものだ。

## 海外版のチラシ

海外版の「アップライト6ボタン版」のチラシ。ボタンがレバー側から弱→中→強ではなく、強→中→弱の順に並んでいる点に注目!




## パンフレット

営業活動などに使用されたパンフレット。ゲームの流れやキャラクターの紹介など、盛りだくさんの内容となっている。また、「本当のストリートファイトじゃ勝てそうもない大男と対決だ!」といった、対2P戦のおもしろさをアピールするような解説も随所に見られる。

# STREET FIGHTER Ⅱ

## ストリートファイターⅡ
THE WORLD WARRIOR

発売日●'91年3月
基　板● CP-システム

### STORY

さすらいの格闘家・リュウがサガットを倒してから数年後――各国の戦士たちが、それぞれの目的を胸に秘め、世界の頂点を目指して闘う。真のストリートファイターは誰なのか、そして、悪のオーラに身を包んだ謎の男ベガとは、いったい何者なのか……？

**CP-システムの性能を活かした美しいグラフィックとなめらかな動き、8人の個性的なキャラクターたち、やりこむほどに熱中できる対戦プレイの奥深さ……現在の対戦格闘ゲームの基本型は「ストⅡ」によって確立されたと言っても過言ではない。対戦格闘ブームは、この作品からはじまったのだ。**

©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED.

## GAME SYSTEM

●基本ルール

攻撃を当てて相手の体力ゲージを減らしていき、ゼロにすればノックアウト。時間切れになったときは、体力ゲージが多く残っているほうが勝ちとなる。なお、試合は3本勝負の2本先取で行なわれるが、引き分けがはさまり、3ラウンド終了時点で両者とも2本取っていない場合は、延長ラウンドに突入する（10ラウンド目も引き分けなら両者ゲームオーバー）。

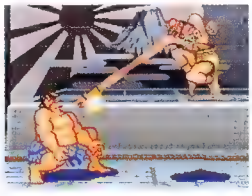
◀画面上部にある体力ゲージを残りゼロまで減らせば1本取ったことになる。

▶対CPU戦が行なわれている途中に乱入し、対2P戦を挑むこともできる。

●操作方法

8方向レバー＋6ボタンを使ってキャラクターを操作する。

レバーは、⬆要素でジャンプ（↗なら右上へ跳ぶ）、⬇要素でしゃがみ、⬅と➡で前進あるいは後退を行なう。また、相手キャラクターと逆の方向に入力しておくことで、相手の攻撃をガードできる。ただし、技の種類に応じて立ちガードとしゃがみガードを使いわける必要があり、投げはガードで防ぐことができない。



◀足払いはしゃがみガード、ジャンプ攻撃は立ちガードでなければ防御できない。

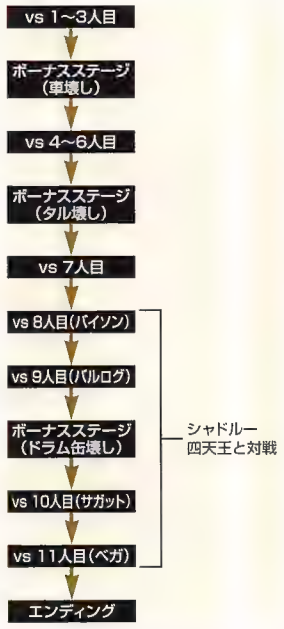
ボタンは、パンチとキックがそれぞれ弱中強の3種類ずつ用意されており、押したボタンに応じた技をくり出せる。基本的に、強攻撃のほうが威力は大きいが、技の動作も大きく、スキができやすい。

●対CPU戦

自分のキャラクター以外の7人に、バイソン、バルログ、サガット、ベガの4人のCPU専用キャラクターを加えた、計11人と闘う。なお、途中にはボーナスステージが挿入される（右図参照）。

▲「ストリートファイター」で最後の敵だったサガットを倒すと、謎の組織シャドルーのボスであるベガが登場する。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）




## CONSUMER VERSION

### スーパーファミコン版『ストリートファイターⅡ』

■9,800円　■'92年6月10日発売

ほぼアーケード版と変わらない操作感覚を実現。さらに、同キャラ対戦やハンディキャップ戦などのオリジナル要素も盛りこまれている。

◀アーケード版では不可能だった同キャラ対戦が楽しめる。

### ゲームボーイ版『ストリートファイターⅡ』

■4,800円　■'95年8月11日発売

操作を方向キー＋2ボタンで行ない、攻撃の強弱はボタンを押す長さで決まるという特殊なシステムを採用。

### "プレイステーション"版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

カプコンの名作集第5弾。『ストⅡ』のほか、『ダッシュ』『ターボ』も収録されている。開発時の資料も閲覧可能。

### サターン版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

内容は"プレイステーション"版と同じ。

### DOS／V版『ストリートファイターⅡ』

海外版『ストⅡ』の移植作品。キャラクターの名前が国内版とは一部異なっている。操作方法は8方向レバー＋2ボタンで、必殺技コマンドも特殊。HI TECH EXPRESSIONS発売。

## Column　ストⅡ怪現象の部屋

過去に発見された、『ストⅡ』の怪現象の一部をここで紹介しよう。じつはほかにも、真空投げや透明ダルシムといった驚異の現象も……。

●512分の1の必殺技＆ガード

基本技を出そうとして攻撃ボタンを押したとき、512分の1の確率で自動的に必殺技が発動する。また、相手の技を受けたとき、512分の1の確率で強制的に（たとえこちらが攻撃中でも）ガードを行なう。これは、初心者に必殺技やガードの存在を教えるため、意図的に盛りこまれたものだ。

●リュウの病気

本来、リュウとケンの基本性能は同じはずなのだが、じつはリュウのほうが、気絶中に攻撃されると、受けるダメージが通常よりも大きくなることが多い。リュウvsケンは完全な五分ではなく、ケンのほうが微妙に有利？

●必殺技の封印

基本技の動作中にダメージを受けてしまうと、ガイルはなんらかの基本技を出すまで、必殺技が出せなくなる。

●幻の同キャラ対戦

対CPU戦で対戦相手がリュウのときにゲームオーバーとなり、CPUリュウの勝利メッセージ中に2P側でコンティニューをする。ここでリュウを選ぶと、リュウvsリュウの対CPU戦がはじまる。なお、基板のバージョンによっては、ほかのキャラクターで同キャラ対戦を行なったり、1P対2Pでの同キャラ対戦を実行することも可能。

## リュウ

飛び道具の波動拳で相手のジャンプを誘って、対空技の昇龍拳で迎撃するという"波動昇龍"戦法が強力。

### エンディング

観客「さあ　ひょうしょうしきだ」
観客「なにいっ、りゅうがいない！」
観客「いったい　どこへ……」

しんの　かくとうかを　めざすため、かれは、あらたなる　たたかいをもとめて　いった……。

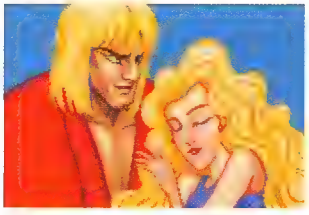
## ケン

リュウとほぼ同じ性能を持つキャラクター。対2P戦において、リュウvsケンは同キャラ対戦と言ってもいい。

### エンディング

イライザ「け～ん！」

ケン「おお　いらいざ、なぜこんなところに!?」



イライザ「あなた　を　おってきたのよ！」
ケン「いらいざ……」

## エドモンド本田

リーチの長さとパワーは申しぶんないが、機動力はイマイチ。飛び道具で押されると苦戦を強いられやすい。

### エンディング

E.本田「どすこ～い　どすこ～い」
ほんだの　もうげいこは　せかい　いちになってもかわらない

E.本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこをくいまくれ。そして、もっともっと　つよくなるんじゃ～」
でしたちにかこまれ　しあわせなほんだであった。

## 春麗

動きのすばやさが武器。華麗なフットワークで敵の技を避けつつ攻めていけば、どの相手とも対等以上に闘える。

### エンディング

春麗「おとうさん、これで　あくのそしきはかいめつしましたわ。やすらかに　ねむってください」

春麗「もう　くよくよしていられないわ。きょうから　ふつうのおんなのこに　な～ろうっと！」

CPU専用キャラクター

## M.バイソン

ダッシュからのパンチ攻撃で相手を圧倒するパワーファイター。ガクサーなので、蹴り技は使わない。

## バルログ

全キャラクター中、最速の動きを誇るスペイン忍者。ジャンプとツメ攻撃を駆使したラッシュを得意とする。

## サガット

上下に撃ちわけるタイガーショットと対空技であるタイガーアッパーカットが強力な、タイの格闘王。

## ベガ

シャドルーのボス。変幻自在の動きとダブルニープレスなどの強力な必殺技を併せ持つ、最強最後の敵。

## ブランカ

動きがすばやいうえにパワーもあり、必殺技コマンドも簡単なものがそろっているので、初心者でもあつかいやすい。

### エンディング

サマンサ「あっ、あなた　もしかして　わたしのこども……!?」
ブランカ「えっ、あなたは　だれですか？」
サマンサ「ひとちがい　かしら……」

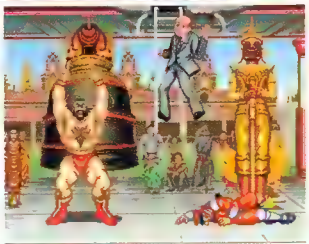
サマンサ「そっ、その　ぶれすれっとは!!　じみ～の　たんじょうびにあげた……」

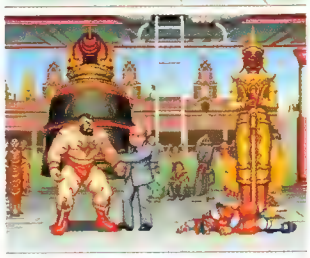
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「じみ～！」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「じみ～！」
ブランカ「おかあさん！」

## ザンギエフ

いったんスクリューパイルドライバーをキメれば、一気に相手を倒すことも可能だが、近づくまでがひと苦労。

### エンディング





大統領「どうし　ざんぎえふくん。きみは、れすりんぐによる　こくさいこうりゅうによく　つとめてくれた。これで　わたしのぺれすとろいか　も　より　おおくのひとびとに　りかいされたことだろう。それでは、いつものやつを　しようではないか！」

ザンギエフ「だいとうりょう　なかなかやりますな」
大統領「はっはっはっ　けんこうにはこれがいちばん！　さあ～みなさん　ごいっしょに!!」

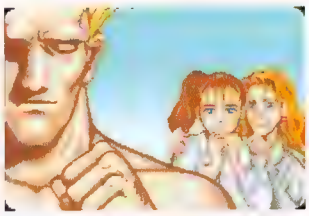
## ガイル

リーチの長い基本技、攻撃範囲の広い対空技、そして飛び道具を持っており、攻めても守っても強い万能タイプ。

### エンディング

ガイル「ベが　おれを、わすれたとは　いわせないぜ」
ベガ「……お、おまえは　がいるか！　ふっつよくなったな　ころしな……」

ユリア「あなた～　やめて」
ガイル「……ゆりあ……」



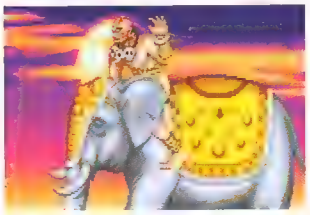
ユリア「あなた　かれをころしても　なっしゅは　いきかえらないわ。みて　このこはあなたのこよ。もういちど　わたしたちとやりなおして」
ガイル「しかし、おれは　きみをすてた……」
クリス「おとうさん　おかあさんは　いまでもあなたをあいしているのよ」
ガイル「く……」

ユリア「おちゃ　が、はいったわよ。あなた、どうしたの……」
ガイル「ん……いや……ながいゆめをみていたようだ」

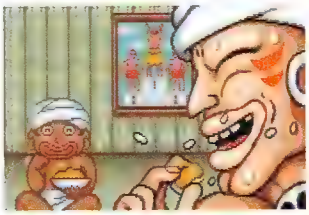
## ダルシム

圧倒的に動きが遅いが、異常なほど伸びる手足を駆使し、相手を接近させないように闘うと強さを発揮する。

### エンディング



ダルシム「これでようやく　いえにかえれるな……。ながい　たたかいだった……」



さんねんご……
ダッタ「おとうさん、あのしゃしんは？」
ダルシム「あれはむかし　とうさんがな……」

### スタッフロール

コンティニューをせずにクリアしたときのみ、スタッフロールが見られる。そのさい、1本以上負けてノーコンティニューでクリアした場合はCPUキャラクター同士による対戦が、1本も負けずにクリアした場合は専用のグラフィックが、それぞれ表示される。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合

●1本も負けずにノーコンティニューの場合

### Column
## 四天王にまつわるあれこれ

●四天王の名前かちがう

海外版では、ベガはバイソン、バイソンはバルログ、バルログはベガに名前が入れかわっている。

●バルログの鼻水

勝利メッセージ画面でバルログの負け顔を見ると、なんと鼻水をたらしている。もともとは鼻血のはずだったが、色がまちがって表示されてしまったのが原因だとか。

# ストリートファイターII ダッシュ CHAMPION EDITION

発売日●'92年4月
基　板● CP-システム

**STORY**
（「ストリートファイターII」と同じ）

©CAPCOM 1990,1992 ALL RIGHTS RESERVED.

**前作ではCPU専用キャラクターだった四天王でのプレイと、待望の同キャラ対戦を実現。さらに、従来の8人のキャラクターにも細部の調整がほどこされた、『ストII』のバージョンアップ版。発売されるや全国で爆発的な人気を記録し、対戦プレイを広く定着させた。対戦格闘ゲーム史に残る名作だ。**



## GAME SYSTEM

### ●四天王が使用できる

CPU専用キャラクターであった、バイソン、バルログ、サガット、ベガを自分の手で操作することが可能になった。前作での性能よりもややパワーダウンしているとはいえ、四天王を使用して対2P戦を楽しむというファンの夢が実現したのだ。バルログの華麗な動きも、ベガの強力なラッシュもプレイヤーの思いのまま。

### ●同キャラ対戦が可能に

前作では、春麗vs春麗などの同キャラ対戦は基本的に行なえなかった。相手が先に自分の得意キャラクターを使用していた場合は、ほかのキャラクターを選ぶ必要があったが、『ダッシュ』では同じキャラクターを選ぶことが可能に。なお、それにともない、各キャラクターに色ちがいが用意された。キャラクターを選ぶさいに、攻撃ボタンとスタートボタンのどちらを押すかで好きな色が選択できるのだ（対戦相手が同じキャラクターなら、強制的に残りの色になる）。

◀「ダッシュ」でついに同キャラ対戦が実現！　色を選ぶ楽しみも増えた。

### ●キャラクターの性能が変わった

前作から使えたキャラクターたちにも、さまざまな変更点がある。キャラクター間の有利不利をなくし、より対2P戦が楽しめるように調整がほどこされたのだ。

▲新たに四天王がプレイヤーキャラクターとして参入したほか、既存のキャラクターの性能も調整され、対2P戦がよりアツいものに。

### ●対CPU戦

基本的な流れは『ストII』と同じだが、同キャラ対戦が可能となったことにともない、闘うべき相手が12人に増えた。したがって、ボーナスステージ（タル壊し）のあとの流れは、vs7人目、vs8人目、vsバイソン、ボーナスステージ（ドラム缶壊し）、vsバルログ……となる。

▲最後に四天王と順番に闘うのは『ストII』と同じ。なお、エンディングのメッセージは漢字を使ったものにリニューアルされた。

## CONSUMER VERSION

### PCエンジン版
### 『ストリートファイターIIダッシュ』

■9,800円　■'93年6月12日発売

NECホームエレクトロニクス発売。ドラム缶壊しのボーナスステージがないことをのぞけば、ほぼ忠実に移植されている。6ボタンパッド対応。

◀やや画面が横長だが、操作感覚はアーケード版とほとんど同じ。

### メガドライブ版
### 『ストリートファイターIIダッシュプラス』

■9,800円　■'93年9月28日発売

『ダッシュ』をベースにしているが、新必殺技やゲームのスピード調節機能が盛りこまれた、エキサイティングモードなどの追加要素が豊富。

◀ただの「ダッシュ」の移植にあらず。団体戦モードも用意されている。

### X68000版
### 『ストリートファイターIIダッシュ』

■12,800円　■'93年11月26日発売

グラフィックをはじめ、ほぼすべての要素を完全移植。SFC、MD両機種用のCPSファイター（6ボタンジョイスティック）に対応している。

### "プレイステーション"版
### 『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

『ダッシュ』のほか、『ストII』と『ターボ』を収録したゲーム集。"プレイステーション"版はアナログコントローラー（DUALSHOCK）に対応しており、振動を「ON」にしておくと、相手の技を受けたり、こちらの技を当てたときにコントローラーが振動する。

### サターン版
### 『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

"プレイステーション"版と同じ内容。150点以上にもおよぶ、開発時の資料やキャラクターのイラストを収録したコレクションモードは必見。

## Column ハメ技論争勃発

前作『ストII』で巻き起こった対戦格闘ブームは、『ダッシュ』が登場したあともとどまることを知らず、日本全国で対戦プレイを楽しむプレイヤーたちが急増した。しかし、それと同時に"ある問題"が持ち上がってきた。いわゆるハメ技問題だ。『ダッシュ』の発売直後に、ベガで「サイコ投げ」と「ダブルニープレスハメ」というふたつのハメ技が使えることが発見されたのをきっかけに、日本全国でハメ技の是非を問う議論が盛り上がったのだ。

ハメ技とは、特定の技のくり返しなどで相手の反撃を封じる戦法を指す。ハメ技を仕掛けられた側は、相手が技を出してくるタイミングを読み、正確に対処しなければ、ハマった状態から脱出するのは難しい。そのため、いったんハメ技を仕掛けられると、何もできないまま負けてしまうケースも少なくなかった。そこで、「ハメ技もゲームのなかで可能な行動のひとつであり、戦略の一部だ」とする肯定派と、「無理にハメ技を使わなくても楽しい対戦はできるはずだ」とする否定派に意見が二分されたのだ。ゲームセンターではもちろん、雑誌の読者コーナーやパソコン通信の掲示板などでも、しばしば激論がくり広げられた。

ゲームのプレイスタイルについての論議がそれだけの盛り上がりを見せたのも、『ストII』シリーズが持つ対戦ゲームとしてのおもしろさと、それを楽しんでいたプレイヤーがいかに多かったかを証明していると言えるだろう。

◀四天王人気と相まって、サイコ投げを多用するベガが全国で猛威を振るった。

## リュウ

波動拳のスキが小さくなった。竜巻旋風脚の出ぎわと着地ぎわに無敵状態となるように調整されたのも好材料。

### エンディング

観客「さあ、表彰式だ。」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……」

真の格闘家を目ざすため、彼は、新たなる闘いを求めていった……。

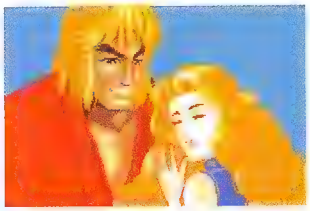
## ケン

昇龍拳が跳びこみからの連続技に組みこみやすくなり、リュウよりも攻撃的なキャラクターに生まれ変わった。

### エンディング

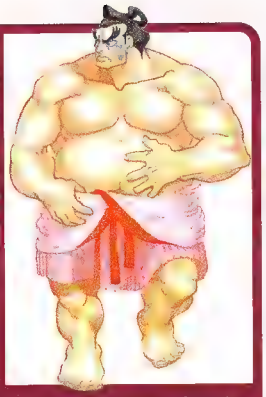
イライザ「ケ～ン！」

ケン「おおイライザ、なぜこんなところに!?」



イライザ「あなたを追ってきたのよ！」
ケン「イライザ……」

## エドモンド本田



スーパー頭突きが性能アップしたものの、地上戦で頼りになったしゃがみ中Ⓟが弱体化したのがイタいところだ。

### エンディング

「ストリートファイターⅡ」のエンディングと同じ（メッセージは漢字まじりの文に変更）

## 春麗

空中投げの間合いがせまくなったが、持ち前のスピードは健在。また、百裂キックも格段に出しやすくなった。

### エンディング

『ストリートファイターⅡ』のエンディングと同じ（メッセージは漢字まじりの文に変更）

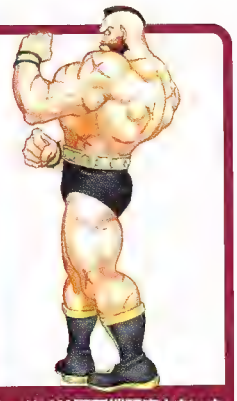
## ブランカ

ローリングアタックを迎撃されても大ダメージを受けなくなったほか、対空迎撃も前作より容易に行なえる。

### エンディング

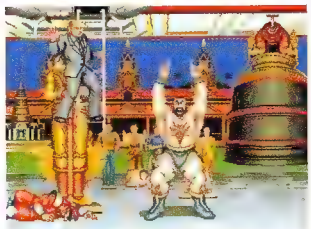
『ストリートファイターⅡ』のエンディングと同じ（メッセージは漢字まじりの文に変更）

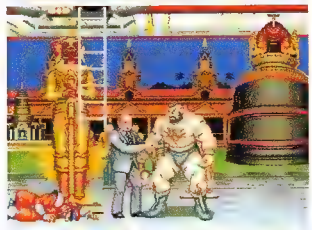
## ザンギエフ



スクリューパイルは画面端限定となったものの、ダブルラリアットが対空技として使えるようになり、パワーアップ。

### エンディング



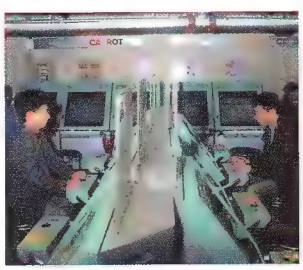


大統領「同志ザンギエフくん。きみは、レスリングによる国際交流に、よく努めてくれた。これで、私のペレストロイカも、よりおおくの人びとに理解されたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか！」

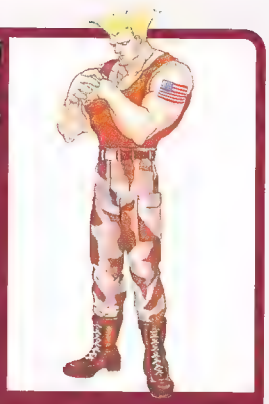
ザンギエフ「大統領、なかなかやりますな」
大統領「はっはっはっ、健康にはこれがーばん！　さあ～みなさん、ごいっしょに！！」

## Column プレイヤー増加に一役買った対戦筐体

当初、対戦台と言えば、同じ筐体に対戦相手と隣り合わせにすわる形式のものばかりだった。しかし'92年ごろに、1枚の基板から2台の筐体へケーブル類を分配した、いわゆる「対戦筐体」が登場。ゆったりとプレイできるうえに、知らない人に対しても気軽に乱入しやすいこのシステムは、急速に普及し、対戦人口を大幅に増やす一助となった。



## ガイル



全般的にやや弱体化したが、それでも死角の少なさは相変わらず。新技としてニーバズーカが追加された。

### エンディング

『ストリートファイターII』のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

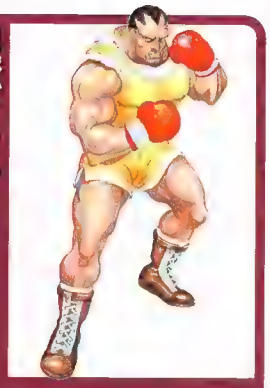
## ダルシム

ドリル頭突きとドリルキックがジャンプ中ならいつでも出せるようになり、変則的な動きにさらに磨きがかかった。

### エンディング

『ストリートファイターII』のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

## M.バイソン



技の破壊力は抜群。しかし、飛び道具やリーチの長い足払いにはかなり弱い。ガンガン攻めれば持ち味を発揮。

### エンディング

“うおおおおーーーーーっ!!!”
ひときわ大きなさけびとともに、バイソンは血にまみれた拳を空にかざした。まずしい家に生まれた者が勝利するためには、なによりも力が問われる。そして彼は力で世界一になったのだ。彼の勝利は全国の子供たちに夢をあたえ、アメリカン・ドリームを生き返らせたという。

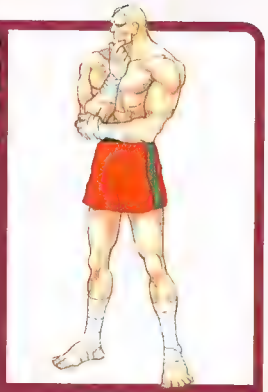
## バルログ

攻撃力は全キャラクターのなかでも最低ランクだが、リーチの長さと動きのすばやさで十分にカバーできる。

### エンディング

“美こそ、王にひつようなのだ。美しくもない者が世界を手に入れるなど、わらいばなしにもならぬわ。”
見ている者が夢と思うほど、ゆっくりとたちあがると、バルログはしずかにいった。
“美しからぬものを全て滅ぼすのだ、みにくい者に情けなどいらぬ。”

## サガット



飛び道具、対空技、突進技のすべてを持ち、リーチも攻撃力も申しぶんなし。タイの格闘王の実力は健在だ。

### エンディング

闘いの中にじぶんを見いだした者は、より強い相手を求め続ける。
“リュウよ、もっと強くなれ、そしてふたたび私の前にこい。”
サガットは、もはや世界一など、どうでもよくなっていた。彼が求めるのは力であり、戦闘であり、より強い相手であった。それは、サガットにも格闘家の血が流れているあかしなのか……。

## ベガ

使いやすい基本技の数々やダブルニープレスのおかげで主導権をにぎりやすい。必殺技を利用したハメ技も強力。

### エンディング

ついに全世界を手に入れるべく、破壊の王がたちあがる。生あるものには死を、かたちあるものには破壊を。地獄の拳が無情の技をくりだし、世界は悪の組織の下にくっした。ベガはマントをひるがえしつつ、わらった。
“世界は、わが手中にあり!”

## スタッフロール

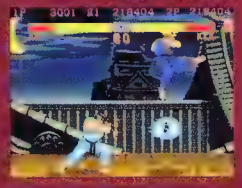
無敗クリア時のスタッフロールは、以下の写真のように、各キャラクターがドラム缶などを壊すと、なかからスタッフの名前が飛び出してくる、というものに変わった。

### Column 同時押し

対戦格闘ブームのなかであみだされたテクニックは数知れず。そのなかでも有名なもののひとつが、『ストII』から『ターボ』の3作品で可能な「同時押し」だ。これは、連打キャンセル可能な弱Ⓚを出したあと、そのもどり動作中に、立ちとしゃがみを切りかえつつ弱Ⓚ+(いずれかの)Ⓟボタンを同時に押すと、前に出していた弱Ⓚがキャンセルされて Ⓟ攻撃が出る現象のこと。リュウとケンのしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→必殺技をはじめ、この現象を利用した強力な連続技がつぎつぎと開発され、一時期はそうした連続技が狙えるキャラクターだけで対戦台が埋まっていたこともあった。

# ストリートファイターⅡ ダッシュターボ HYPER FIGHTING

発売日●'92年12月
基　板●CP-システム



**STORY**

（『ストリートファイターⅡ』と同じ）

『ダッシュ』の発売から8ヵ月後に登場した、『ストⅡ』シリーズの3作目。ゲーム全体のスピードの高速化、一部のキャラクターへの新必殺技の追加、対2P戦におけるキャラクター間のバランス調整がおもな変更点で、基本的なゲーム内容は『ダッシュ』に準拠している。

©CAPCOM 1991,1992 ALL RIGHTS RESERVED.

## GAME SYSTEM

●ゲームの高速化

『ターボ』というタイトルのとおりに、前作までよりもゲーム全体のスピードが格段にアップした。そのぶん、必殺技のコマンド入力や、連続技を狙うさいの各攻撃を出すタイミングがシビアになっているので、キャラクターを使いこなすには、『ダッシュ』のときよりもすばやく正確な操作が要求されることに。また、各キャラクターの突進技は、高速化したぶん反応されにくくなり、前作よりもやや使いやすくなった。

●新必殺技の追加

リュウ、ケン、春麗、エドモンド本田などに新必殺技が追加された。どちらかというと、前作までに各キャラクターが持っていた弱点をおぎなうような技が多く、追加されたことによって、戦略がガラリと変わったキャラクターも。『ターボ』の対2P戦で勝ちつづけるには、これらの新必殺技への対処法をマスターしておくことが必要不可欠だ。

●キャラクターの色

攻撃ボタンでキャラクターを選択した場合は『ターボ』で導入された新しい色、スタートボタンで選択した場合は『ストⅡ』での色となる。『ダッシュ』での色は、本作では選択できない。

●対CPU戦

内容は『ダッシュ』とまったく同じ。エンディングも基本的には変わっていないが、従来のエンディングのあとに追加のグラフィックが表示される（→P.14）。

▲ゲーム全体が高速化したため、バルログなどの動きがすばやいキャラクターや、突進技を持つキャラクターはやや有利に。

◀四天王とガイルをのぞいた7人のキャラクターには新必殺技が追加された。

▶一部の技の性能も微調整された。ダブルニープレスハメなどはもうできない。

## CONSUMER VERSION

### スーパーファミコン版『ストリートファイターⅡターボ』

■9,980円　■'93年7月10日発売

アーケード版をほぼ忠実に移植しているほか、スピード調節機能や対戦専用モードなどのオリジナル要素も。

◀空中竜巻旋風脚や気功拳といった新必殺技もちゃんと使える。

### "プレイステーション"版『カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~』

■5,800円　■'98年12月3日発売

カプコンのアーケード名作集第5弾。『ターボ』のほかに、『ストⅡ』と『ダッシュ』も収録されている。

### サターン版『カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~』

■5,800円　■'98年12月3日発売

"プレイステーション"版と同じ内容。

## Column 国技館が熱く燃えた全国大会

日本中で人気を博した『ストⅡ』は、対2P戦が盛り上がるにつれて、大会が催されることも多くなった。そのなかでも最大級の規模だったのが、'93年8月19日に開催された『ストリートファイターⅡターボ・チャンピオンシップ'93 IN国技館』。SFC版『ターボ』を使って行なわれたこの大会の参加人数は、なんと8,500人！ 当時の『ストⅡ』人気のすごさがうかがえる。

▲100台以上のモニターでいっせいに試合が行なわれるさまは、圧巻のひとことだった。ちなみに優勝キャラクターはサガット。

## 歴代のキャラクターカラー（ストⅡ ～ ターボ）

『ストⅡ』のときは1色しかなかったキャラクターの色も、作品を重ねるごとにバリエーションが豊かになった。それにより、対戦格闘ゲームに「自分のシンボルカラーを選択する」という新たな楽しみが生まれたのだ。ここでは、『ストⅡ』から『ターボ』までの3色をまとめて紹介する。

## エンディングについて

メッセージもグラフィックも、すべて『ダッシュ』と同じだが、エンディングのあとに、使用キャラクターが表彰台にのぼって勝利ポーズをとる……というシーンが追加された。ちなみに、表彰台にいるキャラクターは、通常は2位がベガ、3位がサガットだが、使用キャラクターがサガットあるいはベガのときのみ、2位と3位のキャラクターが異なる(写真参照)。

●使用キャラクターがリュウの場合

●使用キャラクターがサガットの場合

●使用キャラクターがベガの場合

## スタッフロール

スタッフロールの内容や表示される条件は『ダッシュ』と同じ。ただし、各キャラクターの色は、すべて『ターボ』色となっている。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合

●1本も負けずにノーコンティニューの場合

### リュウ

新必殺技として空中竜巻旋風脚が加わった。空中での戦略に幅が出て、より闘いやすくパワーアップ。

### ブランカ

新必殺技のバーチカルローリングは、言わば斜め上に飛んでいくローリングアタック。攻めにも守りにも使える。

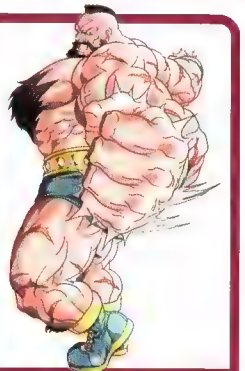
### M.バイソン

ターンパンチは、出ぎわが無敵状態となるように変更されて、飛び道具へのカウンターがとりやすくなった。

### ケン

リュウと同じく空中竜巻旋風脚が追加された。ゲームの高速化により、スキの小さい昇龍拳がさらに強力に。

### ザンギエフ



下半身が無敵状態になるハイスピードダブルラリアットの追加により、相手に近づくのが容易になった。

### バルログ

前作からの変更点は、空中投げが強力になったことと、バックスラッシュのコマンドが変更されたことのふたつ。

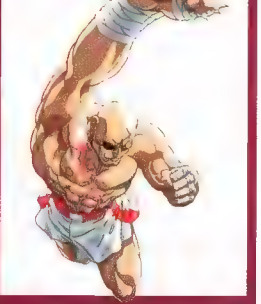
### エドモンド本田

新たにスーパー百貫落としが追加されたことで、飛び道具による待ち戦法に対処しやすくなった。

### ガイル

必殺技を出したあとのスキがわずかに大きくなったものの、基本戦法に変化はなく、前作とほぼ同じ感覚で闘える。

### サガット

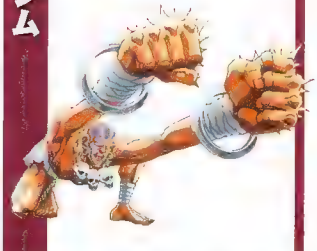


『ダッシュ』からの大きな変更点は、とくにない。飛び道具と対空技の使いわけによる守りの堅さは健在だ。

### 春麗

動きのすばやい春麗にとって、ゲームの高速化は好材料。新必殺技は、気功拳と空中スピニングバードキック。

### ダルシム



新必殺技のヨガテレポートは、その名のとおり瞬間移動を行なう技。起き上がり時の緊急回避などに重宝する。

### ベガ

必殺技の性能が調整され、ダブルニーハメは成立しなくなった。基本技も弱体化し、やや苦戦を強いられることに。

# スーパーストリートファイターⅡ
## THE NEW CHALLENGERS

発売日●'93年10月
基　板● CP-システムⅡ

©CAPCOM 1991,1993. ALL RIGHTS RESERVED.

### STORY
（『ストリートファイターⅡ』と同じ）

『ストⅡ』シリーズ4作目となるこの作品は、新しいシステム基板であるCP-システムⅡで開発され、サウンドやグラフィックがリニューアル。既存の12人のキャラクターのバランス調整が行なわれたと同時に、新キャラクターが4人も追加されて、対2P戦がさらに楽しく奥深いものへと進化している。

## GAME SYSTEM

**●サウンドとグラフィックを一新**

システム基板がCP-システムⅡになり、サウンドとグラフィックが一新された。とくにグラフィックは、背景から各キャラクターの技のモーション、勝利ポーズ、顔グラフィック、さらにはオープニングデモまで新しいものになっている。なお、四天王の基本技のグラフィックも、技の強弱に合わせて描き直された。

**●キャラクターは16人に**

前作までの12人に、T.ホーク、キャミィ、フェイロン、ディージェイの4人が加わって、プレイヤーキャラクターは総勢16人に増えた。連続技狙いの一発屋から、基本技で地道に相手の技をツブしていく地上戦タイプまで、バラエティに富んだ顔ぶれとなっている。

◀オープニングデモも一新された。リュウが波動拳を撃つシーンは迫力満点！

**●対CPU戦**

基本的な流れは前作までと変わらないが、最初の8人は四天王をのぞく12人のなかから選ばれる。つまり、闘わないキャラクターも出てくるわけだ。

**●そのほかの変更点**

キャラクターの色は、攻撃ボタン6つ、スタートボタン、いずれかの攻撃ボタンを押しっぱなし、の計8種類に増えた。弱Ⓟが『ストⅡ』、中Ⓟが『ダッシュ』、強Ⓟが『ターボ』での色に対応している。

また、ゲーム全体のスピードは『ストⅡ』および『ダッシュ』と同程度。

◀連続技をキメたり気絶状態から回復したときなどにボーナス点が加算される。

## CONSUMER VERSION

### スーパーファミコン版『スーパーストリートファイターⅡ』
■10,900円　■'94年6月25日発売

通常のゲームモードのほか、2種類のチーム戦やトーナメント戦、タイムアタックも用意されている。

◀グラフィックの細部のちがいをのぞけば、ほぼ忠実な移植。

### メガドライブ版『スーパーストリートファイターⅡ』
■10,900円　■'94年6月25日発売

細かい対戦データも集計できるパーサスバトルや、クリアまでの時間を競うタイムチャレンジ、ポイントマッチなどのオリジナルモードを搭載。

### "プレイステーション"版『ストリートファイターコレクション』
■5,800円　■'97年10月23日発売

『スパⅡ』のほかに、『スパⅡX』と『ストZERO2ダッシュ』の2本が同時収録されたゲーム集。一部の技の性能などがアーケード版と異なる。

### FM TOWNS版『スーパーストリートファイターⅡ』
■9,800円　■'94年10月28日発売

キャラクターの色を自分の好みのものに変えられるカラーエディタ機能と、プレイの記録・再生機能付き。

◀最大のウリはカラーエディタ機能だが、本編の移植度も高い。

### X68000版『スーパーストリートファイターⅡ』
■9,800円　■'94年9月30日発売

快適に遊ぶためには、CPUクロック数16MHz以上のマシンとハードディスクが必要となるが、アーケード版と見分けがつかないほどのデキ。

### サターン版『ストリートファイターコレクション』
■5,800円　■'97年9月18日発売

基本的には"プレイステーション"版と同じ内容で、一部にアーケード版と性能の異なる技がある。

### Column 顔グラフィックの変遷をたどる

各キャラクターの顔グラフィックも、新たに描き直された。前作までとガラリと変わったものもあり、比較してみると興味深い。

## リュウ

“波動昇龍”戦法は、「スパII」でも通用する。新たにファイアー波動拳が加わり、地上戦がさらに有利に。

### エンディング

観客「さあ、表彰式だ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……？」

真の格闘家を目ざすため、彼は、新たなる闘いを求めていった……。

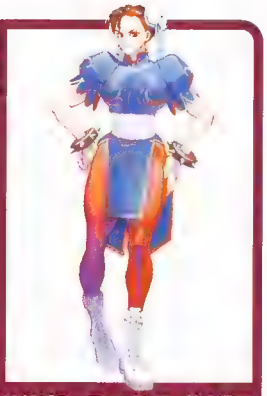
## ケン

強・昇龍拳は最大3ヒットし、連続技に組みこめば、相手を気絶に追いこめる。竜巻旋風脚もパワーアップ。

### エンディング

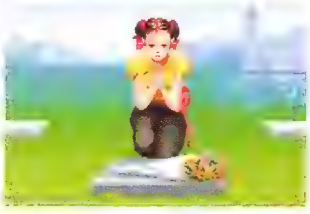
「ストリートファイターIIダッシュ」のエンディングと同じ

## 春麗



基本技がパワーアップして、地上戦でさらに主導権をにぎりやすくなった。気功拳はタメ技に変更されている。

### エンディング



春麗「おとうさん、これで悪の組織は壊滅しましたわ。安らかに眠って下さい」

※ここで選択肢が表示され、「ふつうの女の子に戻る」を選ぶと**パターンA**に、「刑事をつづける」を選ぶと**パターンB**に分岐

### エンディング（パターンA）

チンピラ「よお、なかなかいい女、連れてるじゃ……」
ドカッ！！
春麗「せっかく知りあえたあたしのボーイフレンドに手をだしたら、ただじゃすまないわよ！！」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
春麗「……さあ、いきましょ！」
ボーイフレンド「えっ！？　あ……うん……」

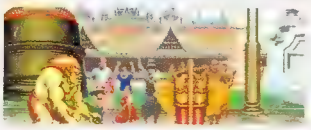
### エンディング（パターンB）

チンピラ「よぉ、なんだてめぇは!?　女ひとりで、こんなところにノコノコと……」
ドカッ！！
春麗「あたしは刑事よ！　あんたたちの悪事はもうバレてるわ。さあ、とっととつかまりなさい！！」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
春麗「逃がさないわよ、かくごなさい！！」

## ブランカ

バックステップローリングが加わったかわりに、ほかの突進技が弱体化し、やや苦戦を強いられることに。

### エンディング



サマンサ「あっ、あなたもしかして、私の子供……!?」
ブランカ「えっ、あなたはだれですか？」
サマンサ「人違いかしら……」

サマンサ「そっ、そのアンクレットは！！　ジミ～の誕生日にあげた……」

ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
ブランカ「おかあさん！」

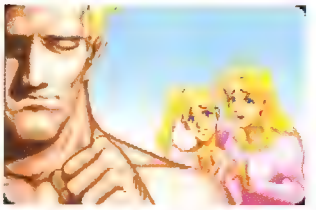
## ガイル

ソニックブームからの攻め手の豊富さと、サマーソルトキックを中心とした守りの堅さは前作と変わらない。

### エンディング

ガイル「ベガ、オレを、忘れたとはいわせないぜ」
ベガ「……お、お前はガイルか！　ふっ、強くなったな、殺な……」

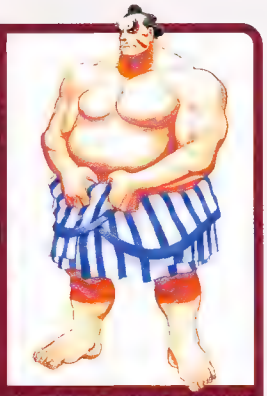
ユリア「あなた～、やめて！」
ガイル「……ユリア……」



ユリア「あなた。彼を殺しても、ナッシュは生き返らないわ。見て。この子はあなたの子よ。もう一度、私たちとやり直して……」
ガイル「しかし、オレは君をすてた……」
クリス「おとうさん、おかあさんは今でもあなたを愛しているのよ」
ガイル「くっ……」

ユリア「お茶が入ったわよ～。あなた、どうしたの……？」
ガイル「ん……いや……長い夢を見ていたようだ」

## エドモンド本田



スーパー百貫落としは、ヒットすればかならず相手がダウンするようになり、攻めのバリエーションが増えた。

### エンディング

「ストリートファイターⅡダッシュ」のエンディングと同じ

## ザンギエフ

新たな投げ技がいくつか加わったものの、スクリューパイルドライバーに失敗ポーズが追加されてしまった。

### エンディング

「ストリートファイターⅡダッシュ」のエンディングと同じ

## ダルシム

頭ヨガファイヤーがヒットしても相手がダウンしなくなったことで、連続技をはじめとする攻めの幅が広がった。

### エンディング

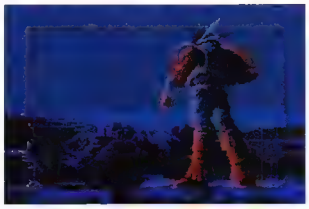
「ストリートファイターⅡダッシュ」のエンディングと同じ

## T.ホーク（サンダー）

広い投げ間合いと高い攻撃力を持つメキシカンタイフーンに加え、突進技と対空技も兼ね備えたパワーファイター。

### エンディング

T.ホーク「俺の生まれた地を、お前は奪った。なぜだ……?!」
ベガ「お前たちの土地は、美しく豊かだ。全てを手に入れるのが、私の主義だからだ。しかし、私もこれまでだ。その目で確かめてくるがいい、お前の故郷を……」



T.ホーク「ここか……懐かしい匂いがする」
眼下に広がる荒涼とした大地。そこには、人の住む気配はなかった。

しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T.ホーク「もう一度……この地をよみがえらせてみせる」

T.ホーク「もう誰にも、この地を汚させはしない。我が部族の、誇りと血にかけて……！」

## キャミィ

リーチが長い基本技を使った地上戦を得意とする。つねに相手の近くで闘えば、ペースをにぎりやすい。

### エンディング

キャミィ「ベガ、おまえに聞きたい事がある。私の過去を……知ってるわね？」
ベガ「教えてやろう。お前は三年前、我が組織が送り込んだスパイだ」
キャミィ「……!!」
ベガ「まさか、記憶を失っていたとはな」
キャミィ「そんな……ウソよ!!」
ベガ「いまさらお前をどうこうするつもりはない。去るがいい……」

キャミィ「私は……どうすればいいの？」

キャミィ「みんな！」
デルタレッド隊員「任務は、果たした。さあ、帰ろう」
キャミィ「でも私は……」
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは、仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」

戦士たちは帰っていった。愛する者の待つ祖国へ……。

## フェイロン

烈火拳を使った攻めが強力だが、連続技を食らいやすいうえ、飛び道具で押されると非常にツラくなる。

### エンディング

監督「いやいやいや、すばらしい！　君の技は本物だ！　どうかね、ぜひ今度は私の映画に主演してくれんかね！」
フェイロン「……いや、俺には分かった。俺がやりたいのは、演技じゃない。本当の闘いだ」
監督「何を言うんだ君、出演料ならいくらでも……」

監督「お・おい！　どこへいくんだね！」
香港きってのアクションスターがスクリーンから姿を消し、20年が経った――。

現在世界に三百万人の門下生をもつ「飛天流カンフー」。創始者の記念像前の広場は、今日も早朝から修練者でにぎわう。
「己に厳しくあれ」
全ての門下生から敬われている、その師の名は――。

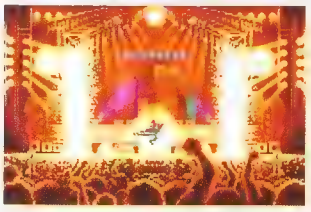
## ディージェイ

対空技、突進技、飛び道具と種類豊富な必殺技は、いずれもタメ系。いかにタメを作りつつ闘えるかがポイントだ。

### エンディング

ディージェイ「そう……俺が求めていたのは、このリズムだ！　この、沸きあがってくるような熱いビート……！　ビンビンだぜ！！」

彼のダンスとリズムは、世界中の若者に新しい快感を与えた。
少年「今度の新曲は最高だね！！」
少女「もうあたし、どうにかなっちゃいそう！！」



今日もコンサートホールには熱狂的なファンが詰めかける。
ファン「ディ～～～ジェ～～～～～イ！！」

## M.バイソン

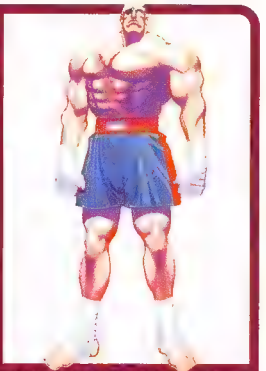
出ぎわに無敵状態となるバッファローヘッドバッドが追加され、飛び道具への対処と対空迎撃がやりやすくなった。

### エンディング

バイソン「ついにやった！　俺は……俺は、世界一なんだ！」
拳を信じて、勝ち取ったアメリカン・ドリーム。彼はあふれる涙を抑えられなかった。

バイソン「さあ、飲んでくれ！　今夜はみな俺のおごりだ！」
幼い頃から夢見てきたものを、彼はついに手に入れることができたのだ。巨万の富と栄光、そして、つかの間の『世界一』の称号を……！

## サガット



基本戦法に大きな変化はなし。リーチの長い基本技を主体に攻めこんでも、必殺技を駆使して守っても強い。

### エンディング

サガット「帝王……か。かつて、この座にこだわっていた頃が懐しい。しかし、今は……」

## バルログ

基本技のグラフィック一新によって、リーチの長さがきわだったほか、新技としてスカイハイクローが追加された。

### エンディング

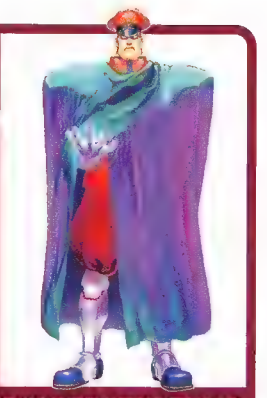
バルログ「クックックッ、これでこの私が、世界で一番強く美しい事が証明された。私の美しさにかなうものは、やはりいなかったのだ……！」

彼は館に戻り今日もファイトを続ける。
バルログ「さあ、次は誰だ。お前たちの血が、私の勝利を赤く彩る。美しい私には、鮮血の赤がふさわしい！」

彼には分かっていた。あの男は、再びやって来る……。
サガット「その時には俺も、今よりさらに強くなっておかねばなるまい」

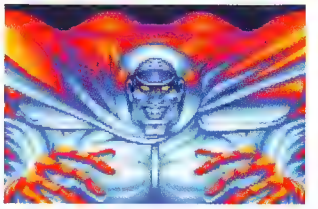
サガット「またお前と闘える日を、楽しみにしているぞ」
いつの日か、再び……！

## ベガ

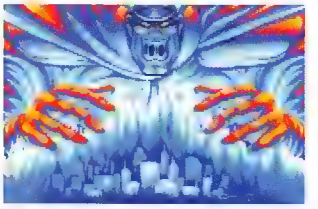


強力な飛び技の数々で攻めていけば、自分のペースで闘えるが、本作でも守勢にまわったときの打開策にとぼしい。

### エンディング



ベガ「もうこれで、私を邪魔する者はいない。さあ、ひざまずけ！　私の足下に。世界は、私のものだ！！　フハハハハハハハハハハ！！」



その日から、人々の全ての希望は打ち砕かれ、世界は、闇に包まれた。格闘王、ベガ。彼を倒すものは、もういないのか……！

### スタッフロール

ノーコンティニュー時のみ見ることができる点は前作までと同じ。1本以上負けてクリアした場合は、CPUキャラクター同士による対戦が、1本も負けなかった場合は、各キャラクターの技の演舞が、それぞれバックに流れる。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合

●1本も負けずにノーコンティニューの場合

# スーパーストリートファイターⅡ ザ・トーナメントバトル

発売日●'93年10月
基　板● CP-システムⅡ

**STORY**
（『ストリートファイターⅡ』と同じ）

©CAPCOM 1991,1993. ALL RIGHTS RESERVED.

『トーナメントバトル』は、正確には独立した作品ではなく、『スパⅡ』のゲームモードのひとつ。基板4枚をリンクさせ、最大8人が同時参加できるトーナメント戦を行なうという大がかりなシステムだったため、『スパⅡ』が登場した直後、しかも大きなゲームセンターでしかプレイできなかった、レアな存在だ。

## GAME SYSTEM

ゲームは4つの台を使って行なわれる。以下、一番左の席を①、一番右の席を⑧として解説する。

試合は、通常どおり3本勝負の2本先取制だが、判定に持ちこまれたときに両者の体力ゲージの残量が同じだった場合は、スコアが高いほうが勝ちとなる。

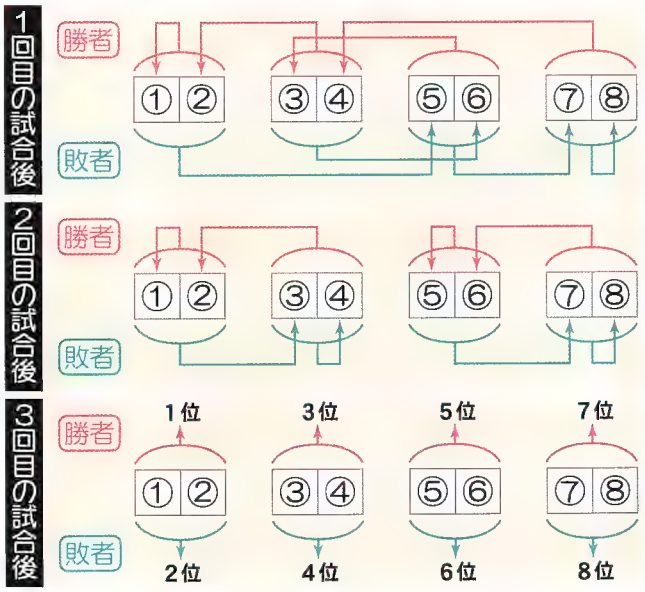
すべての台で試合が終了したら、席の入れかえが行なわれる。ちなみに、どの席に誰がすわるかについては右図のとおり。勝った者は左のほうの席へ、負けた者は右のほうの席へ移動していくわけだ。

これをくり返していき、3回目の試合で全員の順位が決まる。ここで1位になった者（＝3回目の試合での①vs②の勝利者）だけが、そのまま継続してつぎのトーナメントにも参加することが可能だ。また、3回連続で1位になった場合は、勝利者画面が専用のものになる（下項参照）。

なお、キャラクターの色はすわった席によって自動的に決定され、自分の好きな色を選択することはできない。

◀▼4つの台を使って最大8人が参加可能。背中合わせに置かれたふたつの筐体で対戦を行なう、いわゆる対戦筐体が主流となっていたこの時期としては珍しく、各プレイヤーが隣り合わせになって対戦した。

■各プレイヤーの席の移動と順位決定の流れ



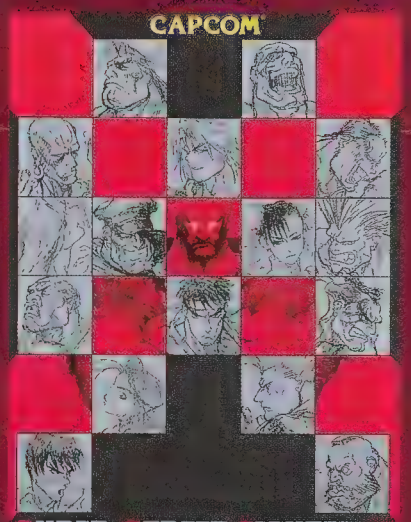

### エンディングについて

本作では通常のエンディングがなく、優勝したキャラクターの顔グラフィックと「優勝」の文字が大きく表示されるだけだ。ただし、3連覇を達成した場合は、その表示が以下のようなデラックス版に変わる。なお、3連覇したプレイヤーは、それ以上の継続プレイはできない。

# スーパーストリートファイターⅡX GRAND MASTER CHALLENGE

発売日●'94年3月
基　板● CP-システムⅡ

**STORY**
（『ストリートファイターⅡ』と同じ）




『ストⅡ』シリーズの第5弾。一発逆転の大技"スーパーコンボ"や空中コンボなどの新システムが導入され、対2P戦における戦略の幅がさらに広がった。マニアのあいだでは、いまだに「対戦格闘ゲームの最高峰」との呼び声も高い名作だ。なお、カプコンの対戦格闘でおなじみの隠しキャラクター・豪鬼は、この作品で初登場。

©CAPCOM 1991,1993,1994. ALL RIGHTS RESERVED.

## GAME SYSTEM

キャラクターは基本的に『スパⅡ』と同じ顔ぶれだが、技の性能などに調整がほどこされたほか、システム面にもさまざまな変更点がある。

●スーパーコンボ

必殺技を出したり、相手に技を当てることで、画面下部にあるスーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）が少しずつタマっていく。これが満タンになれば、必殺技をしのぐ大技、スーパーコンボが使用可能になるのだ。ただし、タマっていたゲージは、つぎのラウンドに持ち越すことができないうえに、スーパーコンボを出すとゼロにもどってしまう。いかにしてゲージをタメるか、どのタイミングでスーパーコンボを出すかなど、さまざまな戦略が要求されるわけだ。

●空中コンボ

前作までは、空中にいる相手に対して技をヒットさせると、吹き飛んだ相手が着地するまでは、つぎの技を当てることができなかった。しかし本作では、一部の技（以下、空中コンボ技）と、投げタイプ以外のスーパーコンボに空中コンボ能力が備わっており、これらの技を使えば、空中にいる相手に連続技をキメることが可能だ。ただし、それが実行できる組み合わせは、以下のⒶ～Ⓒのみ。

Ⓐ空中コンボ技→空中コンボ技
Ⓑ空中コンボ技→スーパーコンボ
Ⓒスーパーコンボ→空中コンボ技

▲スーパーコンボは攻撃力が高いだけでなく、出ぎわに無敵状態となるのも魅力。一発逆転のカウンター技として絶大な効果を発揮する。

●投げ受け身

通常投げにかぎり（つかみ技をのぞく）、投げられた瞬間にレバーを↑または↓以外に入力しつつ、中か強の攻撃ボタンを押すと、投げ受け身をとることが可能。受け身に成功すると、投げのダメージが軽減されるうえ、ダウンせずにすむ。

●ゲームのスピード選択

キャラクター選択時に、ゲーム全体のスピードをターボ1～3のなかから選択可能（対2P戦では乱入された側が選ぶ）。スピードはターボ1がもっとも遅く、数が大きいほど速い。なお、基板の設定でスピードが固定されていることもある（その場合はターボ1～4のいずれかに固定）。

◀対CPU戦の基本的な流れは前作と同じだが、ボーナスステージがなくなった。

## SECRET FEATURE

●CPU豪鬼が乱入

以下の条件のいずれか（ⒶとⒷはノーコンティニュー時のみ）を満たせば、vsベガの時点でCPU豪鬼が乱入してくる。

Ⓐベガステージに到達するまでのタイム総計が1500以下
Ⓑスコアが120万点以上
Ⓒ対2P戦で12人以上連続で勝ちつづけたのち、勝利メッセージ表示中にいずれかの攻撃ボタンを2秒以上押す

●豪鬼が使える

キャラクター選択時に、以下の手順でコマンドを入力すると、豪鬼が選べる。

❶リュウ（ケンでも可。以下同）にカーソルを合わせ、1秒待つ
❷T.ホーク→ガイル→キャミィ→リュウの順にカーソルを合わせ、それぞれの場所で1秒ずつ待つ
❸スタートボタンを押し、それから0.3秒以内にⓅボタンを3つ同時押し

●スーパーキャラ

キャラクターを決定したあと、すぐにそのキャラクターに対応したコマンド（下表参照）を入力し、直後に弱Ⓟか、弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押しを行なうと、『スパⅡ』仕様のキャラクター（通称スーパーキャラ）が使用可能。技の性能は『スパⅡ』に準じたものに変化し、スーパーコンボや投げ受け身が使えなくなる。

■スーパーキャラ選択コマンド

| キャラクター | コマンド | キャラクター | コマンド |
|---|---|---|---|
| リュウ | →→→← | T.ホーク | →→←← |
| ケン | ←←←→ | キャミィ | ↑↑↓↓ |
| E.本田 | ↑↑↑↓ | フェイロン | ←←→→ |
| 春麗 | ↓↓↓↑ | ディージェイ | ↓↓↑↑ |
| ブランカ | →←←← | バイソン | →←←→ |
| ザンギエフ | ←→→→ | バルログ | ←→→← |
| ダルシム | ↓↑↑↑ | サガット | ↑↓↓↑ |
| ガイル | ↑↓↓↓ | ベガ | ↓↑↑↓ |

## CONSUMER VERSION

### 3DO版『スーパーストリートファイターⅡX』

■8,800円　■'94年11月18日発売

画面の比率がアーケード版と異なるが、そのほかは隠しキャラクターを含めてほぼ忠実に移植されている。6ボタンコントロールパッドに対応。

### DOS／V版『スーパーストリートファイターⅡターボ』

海外版『スパⅡX』の移植作品（ゲームテック発売）。移植度は高め。

### ゲームボーイアドバンス版『スーパーストリートファイターⅡX リバイバル』

■4,800円　■'01年7月13日発売

背景などがアーケード版と異なるものの、ゲームの本質は巧みに再現。

### "プレイステーション"版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年10月23日発売

『スパⅡX』のほかに、『スパⅡ』と『ストZERO2ダッシュ』を同時収録。

### サターン版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年9月18日発売

基本的には、"プレイステーション"版と同じ内容になっている。

### ドリームキャスト版（D-DIRECT 専売）『スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service』

■4,800円　■'00年12月22日発売

通信対応により、自宅に居ながらにして全国のプレイヤーとの対2P戦を楽しむことができる。

### Column 茶色リュウが大繁殖!?

豪鬼使用コマンドを入力するとき、スタートボタンを押したあとにⓅボタンの入力を受け付けている時間は0.3秒しかない。そのため、コマンドが発見された直後は入力に失敗する人たちが続出し、巷に茶色（＝スタートボタン色）のリュウがあふれかえったのだ。

◀茶色リュウはコマンド失敗の象徴だった。

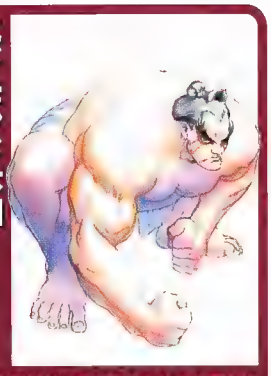
## リュウ

特殊技がいくつか追加されて、攻めのバリエーションが増えた反面、昇龍拳の無敵時間が短くなったのがイタい。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## エドモンド本田

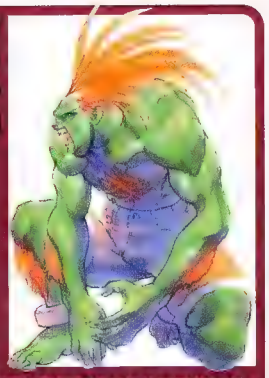


基本戦法は『スパⅡ』のときと変わらないが、新必殺技の大銀杏投げが加わり、接近戦での爆発力が上がっている。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## ブランカ



前作では攻撃手段がやや不足ぎみだったが、本作ではサプライズフォワードなどの新技で積極的に攻めていける。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## ガイル

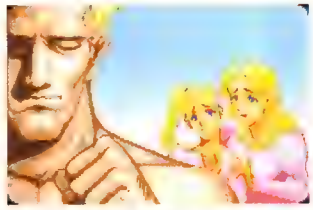
ジャンプ弱Ⓚでめくり攻撃が可能となって、相手をダウンさせたあとの攻め手が増えたのはうれしい変更点。

### エンディング

12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、『スパⅡ』と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される

ガイル「ベガ！　どういうことだ！」
ベガ「フ……見てのとおりだ。オレもヤキが回ったな……さあ、殺せ！」

ユリア「あなた〜、やめて！」
ガイル「……ユリア……」



ユリア「あなた。彼を殺しても、ナッシュは生き返らないわ。見て。この子はあなたの子よ。もう一度、私たちとやり直して……」
ガイル「しかし、オレは君をすてた……」
クリス「おとうさん、おかあさんは今でもあなたを愛しているのよ」
ガイル「くっ……」

ユリア「お茶が入ったわよ〜。あなた、どうしたの……？」
ガイル「ん……いや……長い夢を見ていたようだ」

## ケン

基本技や必殺技に新たな蹴り技が追加されたため、リュウよりもテクニカルなキャラクターに変貌をとげた。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## 春麗

地上戦での強さはそのままに、天昇脚および千裂脚という、ふたつの無敵技を手に入れ、さらにパワーアップ。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## ザンギエフ

飛び道具を打ち消しつつ近づけるバニシングフラットが追加されたおかげで、相手に接近するのが少しラクに。

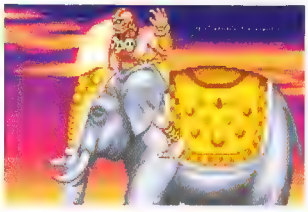
### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

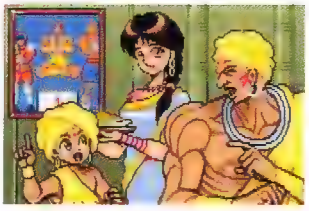
## ダルシム

遠距離用と近距離用の基本技をレバー操作によって自由に使いわけることが可能に。ドリルキックの種類も増えた。

### エンディング



ダルシム「これでようやく家に帰れるな……。長い戦いだった……」



三年後……。
ダッタ「おとうさん、あの写真は？」
ダルシム「あれは昔、とうさんがな……」

## キャミィ

奇襲技のフーリガンコンビネーションが加わったものの、地上戦が基本となるのは『スパII』と同じだ。

### エンディング

12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、『スパII』と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される

ベガ「フッ……この私がやられるとはな」
キャミィ「ベガ、おまえに聞きたい事がある。私の過去を……知ってるわね？」
ベガ「教えてやろう。お前は三年前、我が組織が送り込んだスパイだ」
キャミィ「……！！」
ベガ「まさか、記憶を失っていたとはな」
キャミィ「そんな……ウソよ！！」
ベガ「いまさらお前をどうこうするつもりはない。去るがいい……」

キャミィ「私は……どうすればいいの？」

キャミィ「みんな！」
デルタレッド隊員「任務は、果たした。さあ、帰ろう」
キャミィ「でも私は……」
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは、仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」

戦士たちは帰っていった。愛する者の待つ祖国へ……。

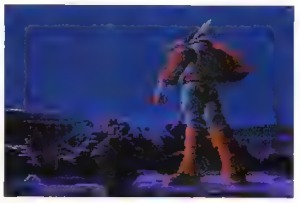
## T.ホーク

さまざまな技が弱体化し、前作のように基本技で押していくのは難しくなったため、やや苦戦を強いられることに。

### エンディング

12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、『スパII』と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される

ベガ「フッ……この私がやられるとはな」
T.ホーク「我が聖地を奪ったむくいだ。あわれな男よ……」
ベガ「どうやら、これまでのようだな。その目で確かめてくるがいい、お前の故郷を……」



T.ホーク「ここか……懐かしい匂いがする」
眼下に広がる荒涼とした大地。そこには、人の住む気配はなかった。

しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T.ホーク「もう一度……この地をよみがえらせてみせる」

T.ホーク「もう誰にも、この地を汚させはしない。我が部族の、誇りと血にかけて……！」

## フェイロン

飛び道具を越えて急接近できる烈空脚の追加により、"待ち戦法"にもある程度対抗することが可能となった。

### エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## ディージェイ

ジャックナイフマキシマムが加わったことで、対空迎撃が強化されたうえに連続技の幅も広がった。

### エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## M.バイソン

足元を攻撃するグランドダッシュストレートを主体としたラッシュが強力。スーパーコンボも実用性が高い。

### エンディング

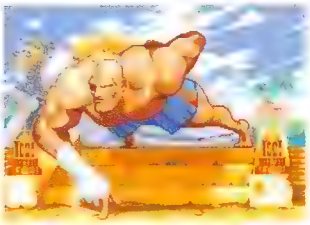
『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## サガット

飛び道具発射後の硬直時間が長くなったものの、スーパーコンボが追加され、必殺技キャンセル可能な技も増えた。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



## バルログ

対空技のスカーレットテラーが加わったうえ、ツメがはずれても再装着が可能となり、死角が少なくなった。

### エンディング

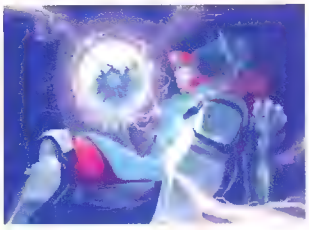
『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

## ベガ

スーパーコンボの導入で無敵技を得たのは大きい。また、しゃがみ中Kが必殺技キャンセル可能に。

### エンディング

『スーパーストリートファイターⅡ』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

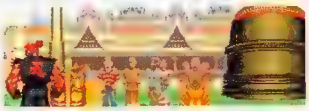


隠しキャラクター

## 豪鬼

基本技はリュウと同じだが、必殺技の性能は数ちがいに上。ただし、スーパーコンボは使用できない。

### エンディング(VS ベガ勝利後)



豪鬼「悪の帝王だと……フン、くちほどにもない。拳を極めた者が勝つ。それだけだ」

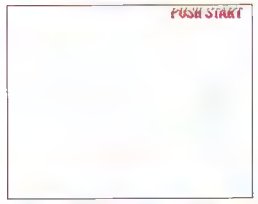
### エンディング(VS 豪鬼勝利後)

豪鬼「うぬは……何者だ？」
？？？「俺はキサマのかげ……。かげにみいられし者は死す……キサマもおわりよ！」
豪鬼「フン！　もとよりわれは闇の住人。死など恐れるべくもない……こざかしいわ！」

……その男は、再び闇に消えた。いくつものナゾを残したまま……。

### CPU豪鬼乱入デモについて

条件を満たしてベガステージにたどり着くと、ベガと向かい合った時点でCPU豪鬼が乱入し、ベガを倒す。このデモが流れた場合、対CPU戦の12人目の敵はCPU豪鬼となるが、ほかのプレイヤーと対2P戦を行なうとベガにもどる。



豪鬼「我は、拳を極めし者。うぬらの無力さ、その体で知れい！」

### スタッフロール

前作と同じく、スタッフロールが流れるのはノーコンティニュー時のみ。1本以上負けてクリアするとCPUキャラクター同士の対戦が、1本も負けずにクリアすると「エンディングの最後に表示されるキャラクターの1枚絵」が、それぞれスタッフロールのバックに表示される。ただし、使用キャラクターが豪鬼の場合のみ、何度コンティニューをしてもスタッフロールが流れる。そのさいにバックに表示されるのは、対CPU戦の相手キャラクターの負け顔グラフィックだ。

なお、使用キャラクターが豪鬼の場合とCPU豪鬼を倒した場合は、各スタッフロールのあとに豪鬼がポーズをとるシーンが追加される。

●1本も負けずにノーコンティニューの場合

●使用キャラクターが豪鬼の場合

●豪鬼でクリアした場合 or CPU豪鬼を倒した場合

# ストリートファイターZERO

発売日●'95年6月
基　板● CP-システムII

**STORY**

ムエタイの帝王・サガットを倒してから数ヵ月後、リュウは、謎のパワーをあやつる格闘家のウワサを耳にする。ことの真偽を確かめるため、ふたたび旅に出るリュウ。その旅は、さまざまな思惑を抱いた戦士たちを、闘いの場へと駆り立てるのだった……。

©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED
CHARACTER©CAPCOM CO., LTD. 1987,1989,1991,1994,1995 ALL RIGHTS RESERVED

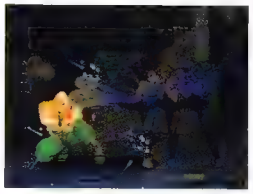
**「ストリートファイター」シリーズの原点を探る作品として世に登場。「ストⅠ」「ストⅡ」だけでなく「ファイナルファイト」のキャラクターが参戦したほか、当時のカプコンのゲームとしては、ストーリーやシステム内に隠された要素が非常に多かった。それらは"ミステリアスファクト"と名づけられ、大きな話題を呼んだ。**

## GAME SYSTEM

基本ルールは『ストⅡ』シリーズとほぼ同じで、以下のようなシステムが、追加・変更されている。

### ●スーパーコンボ

スーパーコンボゲージを消費することで使用できる強力な必殺技。『スパⅡX』とのおもなちがいは、ゲージが3レベルに分割され、スーパーコンボをレベル1～3で使いわけられることと、ゲージがつぎのラウンドに持ち越されることだ。



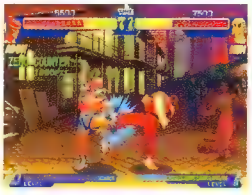
◀スーパーコンボはレベルが高いほど攻撃力が大きくなり、無敵時間も長くなる。

### ●ZEROコンボ

基本技のフォロースルーを基本技でキャンセルして、スキなくつぎの技をくり出せるシステム。それぞれの基本技ごとに、基本技でキャンセル(=ZEROコンボ)できるかかどうかが設定されており、弱攻撃→(中攻撃)→強攻撃という流れでのみ実行できる。

### ●ZEROカウンター

相手の攻撃を地上でガードしたとき、ガード時の硬直をキャンセルして反撃できる。コマンドは「←↙↓↘+ⓅorⓀ」で、使用するときにスーパーコンボゲージを1レベル分消費する。



◀大半のZEROカウンターは、攻撃判定がなくなるまで無敵状態だ。

### ●空中ガード

空中で技を出さずにガード操作をしていれば、相手のジャンプ攻撃や飛び道具などをガードできる。『ストリートファイター』シリーズでは初登場のシステム。

◀ジャンプ時に「技を出すかガードするか」という新たな駆け引きが生まれた。

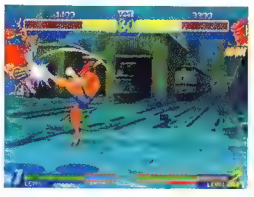
### ●オートマチック

使用キャラクターの選択時に、マニュアルとオートマチックのどちらかを選ぶことができる。オートマチックの場合、レバー操作をしなくても自動的に相手の攻撃を防ぐ「オートガード」が使用可能(回数制限あり)。さらに、「弱Ⓟ+弱Ⓚ」など、簡単なコマンドでスーパーコンボを出せるが、スーパーコンボゲージがタマりにくく、さらにレベル1までしかタメられないという弱点がある。

◀通常ならタメが必要なスーパーコンボも、ボタンふたつで確実に出せてしまう。

### ●ダウン回避技

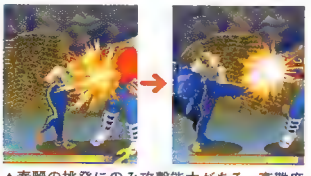
しゃがみ強Ⓚや投げ技などを食らって地面に落ちる直前に、「←↙↓↘+Ⓟ」を入力すると、受け身をとりながら前転し、通常よりも早いタイミングで起き上がることが可能。ただし、前転しているときは食らい判定が残っている。



◀空中ガード後に着地するときにも使用可能。端に追いつめられた場合に有効だ。

### ●挑発

対戦中にスタートボタンを押すと、相手を挑発するような動作を行なう。基本的に1ラウンドに1回しか使用できず、動作中はまったくの無防備になる。



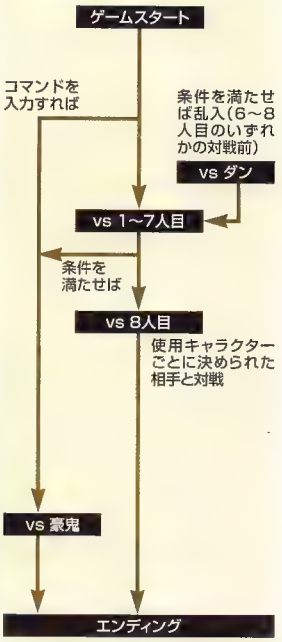
▲春麗の挑発にのみ攻撃能力がある。高難度だが、「ごめんネっ(挑発)→立ち弱Ⓚ→千裂脚」などの連続技も可能だ。

### ●対CPU戦

基本的に8人のキャラクターと闘い、そのうち8人目(最終ボス)は、使用キャラクターごとに個別に決まっている。また、使用キャラクターによっては、4～7人目に闘うキャラクターが固定されている場合もある。なお、ダン、豪鬼が乱入してくる条件はSECRET FEATUREの項を参照のこと。

▲使用キャラクターがナッシュなら、4人目はバーディー、5人目はソドム……というように、4人目以降の相手がすべて固定されるのだ。

**■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)**




## CONSUMER VERSION

### "プレイステーション"版『ストリートファイターZERO』

■5,800円　■'95年12月22日発売

アーケード版を忠実に移植。必殺技やコンボの練習ができる「トレーニングモード」が新たに追加された。

### サターン版『ストリートファイターZERO』

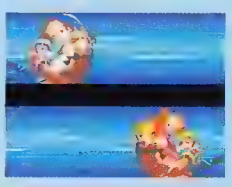
■5,800円　■'96年1月26日発売

"プレイステーション"版と同等か、それ以上の移植度。対CPU戦を高ランクでプレイし、ダン、ベガ、豪鬼を倒せば、その3キャラクターをコマンドなしで使うことができるようになる。

### Windows95版『ストリートファイターZERO/ZERO2』

■6,800円　■'98年3月12日発売

『ストZERO』と『ストZERO2』をセットで収録(ゲームモードは"プレイステーション"版と同じ)。『ストZERO』のほうは、'99年4月に、メディアカイトの「スーパー1500シリーズ」(価格1,500円)で、Windows95&98対応となって再発売された。



◀オープニングはなぜかムービー。ゲーム自体のデキはなかなかのものだ。

### ●CPUダン、CPU豪鬼と闘う

以下の手順を踏むと、CPUがあやつるダン、豪鬼と闘うことが可能。ただし、使用キャラクターと同じキャラクターは乱入してこない。ちなみにCPU豪鬼は、対CPU戦の1人目または8人目に出現させることができるが、どちらの場合でも強さは同じだ。また、1人目で登場したCPU豪鬼に勝つと、スタッフロールが流れてゲームオーバーとなる。

【ダン】

対CPU戦で、下の「勝利メッセージ・セレクト機能」を使って、同じ勝利メッセージを5回連続で表示させる。

**■勝利メッセージ・セレクト機能**

相手をKOして勝利ポーズをとったあと、スコア計算が終わるまでに、下記のようにレバーとボタンを組み合わせて入力すると、勝利メッセージが16種類のなかから選べる。

レバー（⬆、⬇、⬅、➡）×ボタン（弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ／弱Ⓟ+中Ⓟ+弱Ⓚ／弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ／強Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓚ）＝計16とおり

【豪鬼(8人目)】

❶1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーでゲームを開始する

❷ボスまでコンティニューせずに勝ち進み、そのあいだにスーパーコンボ・フィニッシュを10回以上キメる。すると8人目のかわりに豪鬼と闘うことができる

【豪鬼(1人目)】

キャラクター選択、およびモードセレクト終了後、0.3秒以内にスタートボタン+中Ⓟ+中Ⓚを押しはじめ、約3秒間押しっぱなしにしておく。

### ●ダン、ベガ、豪鬼を使用する

以下の手順を踏むと、3人の隠しキャラクターを使用できる。

【ダン】

❶ゲーム開始時または対戦乱入後、スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラクター選択画面に行く

❷スタートボタンを押したまま、カーソルを「?」に合わせて以下の順にボタンを押す。なお、このボタン入力は1秒以内にすべて終わらせること

**1Pカラー**
弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ→中Ⓟ

**2Pカラー**
強Ⓟ→強Ⓚ→中Ⓚ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓟ

【ベガ、豪鬼】

カーソルを「?」に合わせたあと、スタートボタンを押しながら下記のコマンドを入力する(ボタン入力を弱Ⓚ+強Ⓚ同時押しにすると2Pカラーになる)。

| | | |
|---|---|---|
| ベガ | 1P側 | ⬇、⬇、⬅、⬅、⬇、⬅、⬅、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し |
| | 2P側 | ⬇、⬇、➡、➡、⬇、➡、➡、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し |
| 豪鬼 | 1P側 | ⬇、⬇、⬇、⬅、⬅、⬅、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し |
| | 2P側 | ⬇、⬇、⬇、➡、➡、➡、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し |

### ●ドラマチックバトル

以下の順にコマンドを入力すれば、1Pがリュウ、2Pがケンを使い、CPUベガと対戦する「ドラマチックバトル」が楽しめる。なお、ベガに負けると両者ともゲームオーバー、勝利すると通常の対2P戦にもどる。

❶1Pと2Pが、互いにスタートボタンを押しっぱなしにして、キャラクター選択画面に入る

❷スタートボタンを離さずに、1Pはリュウ、2Pはケンにカーソルを合わせて下記のコマンドを入力する

**1P**
⬆、⬆、スタートボタンを離す、⬆、⬆、最後に弱Ⓟでキャラクター決定

**2P**
⬆、⬆、スタートボタンを離す、⬆、⬆、最後に強Ⓟでキャラクター決定

▲体力ゲージ、スーパーコンボゲージはリュウとケンで共有。ふたり一緒に攻撃を食らうと、ダメージもふたり分になってしまうのだ。

### ●隠し勝利ポーズ

勝利ポーズは各キャラクターごとに数種類ずつ用意されているが、なかには256分の1という低確率でしか見られない隠し勝利ポーズが存在する。下のふたつの写真がそれで、ダンの場合はパーフェクト勝ちすることも条件のひとつだ。

▲このポーズは……！よゆうっ○？(笑)

▲十手を落とし、オロオロするゾドム。

## リュウ

必殺技キャンセルやZEROコンボが可能な基本技が多い。そのうえ、必殺技も高性能なものがそろっている。

### 8人目対戦前(vs サガット)

リュウ「おまえは……サガット！」
サガット「まっていたぞ……リュウ！　キサマにうけたこの傷……わすれはしない！　帝王の怒り……思い知るがいい！」

### エンディング

サガット「グ……まけるはずはない！　世界最強の、このオレが……！　おまえごときに、2度までも！」
憎しみにゆがむサガットの目。みにくい狂気と怒りの視線……。リュウの心を、いいようのない虚無感がかけぬける。

リュウ「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……。真の戦いは、怒りも憎しみもこえたところにあるはず」

リュウ「……もう一度、はじめからやり直しだ」
サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「真の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。

## Column ドラマチック狂騒曲

数ある『ストZERO』のミステリアスファクトのなかで、もっともプレイヤーのドギモを抜いたのは、「ドラマチックバトル」をおいてほかにはないだろう。『ストリートファイター』シリーズ初登場であるこの2対1の変則バトルは、アニメ映画『ストリートファイターⅡ ザ・ムービー』のクライマックスシーンを再現していたのに加えて、BGMが同映画の主題歌「恐(おそ)しさとせつなさと心強さと」だったことにより、まさにドラマチックな盛り上がりをみせていた。

▲とりあえずはさみ打ちにするのが基本戦法。ま、多少卑怯だと言われても……。

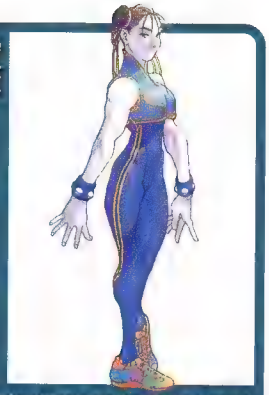
ちなみにこの曲、ダブルミリオンのセールスを記録したヒット曲で、歌い手は篠原涼子with t.komuro。当然、カプコンは版権料(1基板につき1分10円)を払うことになるのだが、これにはおもしろいエピソードがある。はじめにスタッフが作った曲は2分3秒だったものの、3秒切りつめて1基板20円にするより、もう少し長い曲にしたほうがいいだろうとの判断で、結局、1基板につき30円を払っているのだ。……というわけで、『ストZERO』の基板には、30円分の価値があるJASRAC(日本音楽著作権協会)シールが輝いているのだった。

### CPSチェンジャー版「ストZERO」

「CPSチェンジャー」とは、専用のソフトを用い、CP-システムⅠで発売されたアーケードゲームを家庭で手軽に楽しめるようにするユニットのこと。『ストZERO』は、CP-システムⅡのゲームながら、このCPSチェンジャー用のソフトも発売されている。ボイスの一部がカットされているなど、サウンド面では本来のCP-システムⅡ版にはおよばないが、それ以外はほぼカンペキなデキ。しかも、このCPSチェンジャー版『ストZERO』は、なんとどんなキャラクターの組み合わせでも1P&2P vs ベガのドラマチックバトルをプレイすることが可能。さらに、スーパーコンボゲージが満タンのまま減らないモードもあるため、通常なら絶対にありえないはずの連続技をキメたりできる。ゆえに一部熱狂的なファンのあいだで、CPSチェンジャー版『ストZERO』は、不可能を可能にする夢のソフトとして重宝がられていたりするのだ。

▲右にあるのがCPSチェンジャー本体。大きさは15センチ四方くらい。

## 春麗



攻撃力の低さをおぎなう手数とフットワークが身上。とくに相手を画面端に追いこんだあとのラッシュは強力だ。

### 8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ほう、女か……」
春麗「やっとお出ましね！　麻薬組織「シャドルー」のベガ！　あなたをタイホします！」
ベガ「フッ……小娘のあそびにはつきあってられんな！」

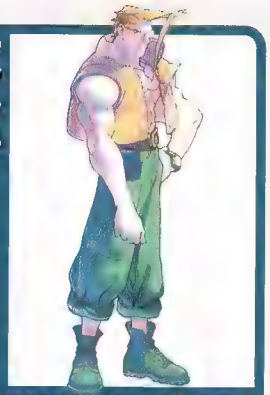
### エンディング

春麗「ベガ！　インターポールが包囲してるわ、覚悟なさい！」
ベガ「なかなかの腕だ。我が組織に加えてやってもよいぞ」
春麗「残念だけど、おことわりよ」
ベガ「フ……そういえば昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさそいを断り……」

ベガ「……こうなったのだ！」
春麗「キャアアァァァッ！（まさか……こいつが父を……！）」

……数日後……
同僚「お、気がついたか、春麗！」
見舞いの同僚の話では、ベガはゆくえ不明のままだという。春麗は決意していた。いつかかならず、この手で父のかたきを……ベガを討つ、と！

## ナッシュ



タメが必要な必殺技しかなく、機動力はイマイチ。相手の攻めに的確に対処できるかが勝負のわかれ目だ。

### 8人目対戦前（vs ベガ）

ナッシュ「やっと見つけたぞ、ベガ！！　もう逃げられん」
ベガ「軍人のキサマが私にいったいナンの用だ？」
ナッシュ「ジブンのムネに聞いてみるんだな！　さァ、ご同行ねがおう」
ベガ「あいにくだな！　キサマごときのわかぞうにやられる道理はないッ！！」

### エンディング

ナッシュ「こちらナッシュ、聞こえるか？」
無線機の声《ああ、聞こえる。どうした？》
ナッシュ「すぐ来てくれ。ついにデカいネズミをとっつかまえた。重のくさった連中も、まとめて牢獄に送ってやれるぜ！　名前はベガ、『シャドルー』という麻薬組織の……」

ナッシュ「……！！」

無線機の声《……？　おい、どうした!?　ナッシュ！　ナーッシュ！！》

ベガの部下「ベガ様！　やつは仲間と連絡をとっていたようですが……」
ベガ「心配いらん。あの国の軍隊は私がしつけてある。しかしバカな男だ。たった一人で私を倒せるとでも思ったか！」

## ケン

基本技と昇龍拳の使いやすさはリュウ以上。さらに、前方転身という奇襲に適した技も用意されている。

### 8人目対戦前（vs リュウ）

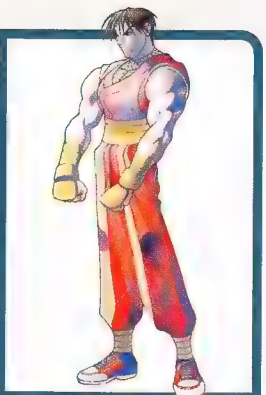
ケン「やっと見つけたぜ！　ウワサはきいてるぞ」
リュウ「ひさしぶりだな、ケン。おまえもひとまわりたくましくなったな」
ケン「こんどの俺は手ごわいぜ。たしかめてみるかい？」
リュウ「ああ、のぞむところだ！！」

### エンディング

リュウ「ケン……強くなったな」
ケン「おまえこそ、な！」
リュウ「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどうするんだ？」
ケン「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツはごまんといるしな」
リュウ「……また会おうぜ！」
ケン「ああ！」

アメリカに戻ったケンは、全米格闘選手権に出場する。予選を終えて会場をあとにする時、ひとりの女性が話しかけてきた。
イライザ「あなた、強いのね。何のために戦ってるの？　お金？　それともスターになるため？」
ケン「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。そいつともう一度戦うためさ」
イライザ「フフ、変なひと……わたしはイライザ、よろしく！」

## ガイ



強力な連続技と、スキの小さいしゃがみガード不能技を持つ。相手を一気に気絶させる破壊力は天下一品。

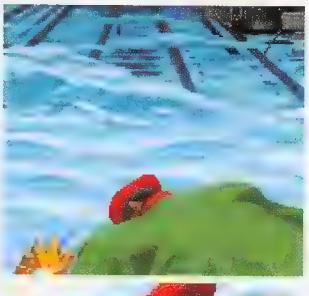
### 8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ニンジュツ使いか……。フッ……おもしろい！」
ガイ「おぬしからまがまがしい気を感じる。これを倒せぬとあっては、武神流の名おれ！」
ベガ「ヌハハハッ！　こぞうがぬかしおるワ！！」

### エンディング

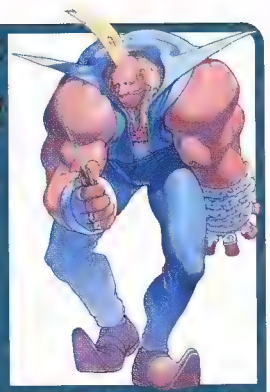
ガイ「我！　奥義を得たり！！」
戦いのなかでつかんだ極意。新・武神流の完成である！

ガイ「しかし、こやつ……『サイコッパーワー』とは、恐ろしい技であった……。冥府魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家になれたものを……。まことに無念……さらば！」



ベガ「……。……フ……武神流か……」

## バーディー

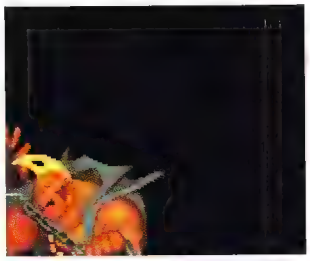


マーダラーチェーンをからめた攻めは、相手にとって脅威。ただし、そこに持ちこむまでに苦労する場合も多い。

### 8人目対戦前（vs ベガ）

バーディー「アンタが『シャドルー』のベガか……。俺様の腕をかわネェかい？」
ベガ「ならばその“ウデ”を見せてもらおう」
バーディー「そうこなくちゃいけネェ！　俺が勝ったら幹部だぜ！！」
ベガ「……勝てればな……！」

### エンディング



ベガに実力をみこまれたバーディーは、『シャドルー』の一員となる。

バーディー「ヘッヘヘ、オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねェ！　オレの力なら、『シャドルー』のトップになるのもすぐだぜ！」

それからのバーディーの生活はまさに充実していた。
バーディー「オラオラァ！！　このオレ様をだれだと思ってやがる！　泣く子もだまる「シャドルー」のバーディー様だぜィ！！」
ベガを倒し、『シャドルー』のボスになるのは、いつの日か……。

## ソドム

体格の大きさゆえに攻めこまれるとツライが、特定の状況でガード不能になる立ち強Ⓚのおかげで一発逆転が狙える。

### 8人目対戦前（vs ガイ）

ソドム「ヘイ、ガーイ！　コノマエハ　ヨークモヤッテクレタナ」
ガイ「お……おぬしはあの時の！」
ソドム「1タイ1ノショウブデハ、負ケハセヌゾ！　ワガヤボウノタメニモ！！」
ガイ「まだコリておらぬな……」

### エンディング

マッドギアの再生。その夢に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。

ソドム「EVERYBODY！　コレガ　アタラシイ　TEAM　ノ　ナマエダ！」

ソドム「魔奴義亜（MADGEAR）！！」
ソドムの野望……それは、この名を世界にとどろかせることであった！　頼むから、やめてくれ！

## アドン

トリッキーな必殺技と、相手の攻撃をツブすのに適した基本技を持つ。敵をカクランしながらの攻めが得意。

### 8人目対戦前（vs サガット）

アドン「サガットよ……あなたはすばらしい師であった……。だがそれも今日までだ！　敗者に帝王を名のるしかくはない！！」
サガット「よかろう……。キサマの腕がどれほどのものになったのか……わが帝王の拳でこたえてやろう！」

### エンディング

アドン「これでわかっただろう。ムエタイ最強の男がだれか。そして世界最強がだれかがな！　……！」

ベガ「アドンとやら……おまえの腕前、みせてもらったぞ。我が『シャドルー』に、幹部として迎えようではないか」
アドン「『シャドルー』……？　あの麻薬屋か？　俺はそんなところに行く気はない。失せな！」

ベガ「ほう……いせいのいいことだ。そうこなくてはな、フハハハ！」
アドン「……やるか!?」

## ローズ

ZEROコンボ、スーパーコンボ、ZEROカウンターのどれもが強力。それらをキメる状況をいかに作れるかがカギだ。

### 8人目対戦前（vs ベガ）

ローズ「ベガ！　「力」をそんなことに使うのは、もうおやめなさい！！」
ベガ「やはり来たか。同じパワーをもつ者どうしさけられぬ戦いだ」
ローズ「あなたの悪の力、かならず封じてみせるわ。このソウルパワーで！！」
ベガ「フッ……たわごとを！」

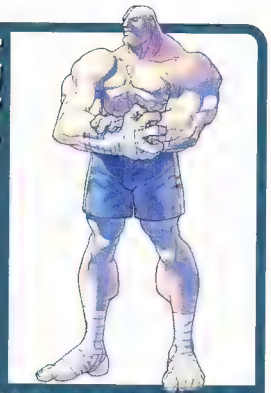
### エンディング

ベガ「グアアアアァァァァッ！！」
ローズ「ベガ……！　これで最後よ！」
全力を賭したローズの『ソウルパワー』はベガの体を包み、邪悪な『サイコパワー』を封じた。おそるべき魔人の最後……。

ローズ「これで……使命は果したわ……。……もう私も……ち、ちからが……。……」

壮絶な戦いのあとのわずかな静寂。ローズには聞こえただろうか。不気味にひびく、魔人の鼓動が！

## サガット



飛び道具や、ガード不能になる立ち forK で闘いのペースをにぎり、跳ばせて落とす戦法に持ちこめれば強い。

### 8人目対戦前（vs リュウ）

サガット「リュウよ！　こんどはようしゃせん！　このキズのうらみ、そして帝王の名をけがされたうらみをいま、はらす！！」
リュウ「……サガット……。おまえがなぜ負けたのか、まだ気づいてないのか？」
サガット「だまれ！　帝王に2どのあやまちはないッ！！」

### エンディング

サガット「ようやく雪辱をはらせたというのに、このむなしさは何だ？　ヤツの目……あのあわれみに満ちた目はなんだったんだ!?　憎しみのこぶしには、本気になれんとでもいうのか……。この傷の痛みはまだ消えん。ヤツに、本当に勝つまでは！！」

ベガ「サガットよ……あの男ともう一度戦いたいか？　ならば、われのもとに来い。真の力をひきだしてやるぞ。この『サイコパワー』でな！」

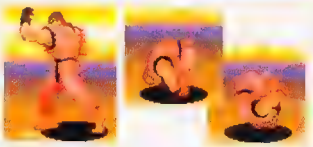
## ダン

飛び道具の性能は低いが、無敵必殺技とダメージの大きい連続技を持っており、見た目以上に闘える。

### 8人目対戦前（vs サガット）

ダン「かた目の男……おまえがサガットだな！」
サガット「きさまなにものだ？」
ダン「オヤジのかたきだッ！　俺と勝負しろッ！！」
サガット「あの男のむすこか……この目のうらみ、まだはれてはおらんぞ！！」

### エンディング



ダン「オヤジ……！　ついにオレは……あんたのカタキをぶちのめしたぜ！！　ヒャッホーッ！！」

ベガ「イキのいいのがいるな……」
ダン「!?　だれだ！！」
ベガ「私がだれかなど、どうでもよい。ただついてくればいいのだ。それだけでお前は……今の何ばいにも強くなる！」
ダン「何いってんだアンタ？　オレはもう最強なんだぜ？　ヒャッホーッ！　やったぜオヤジィ！！」

ベガ「……フッ、バカさかげんも最強のようだな……。その程度の腕にうぬぼれるキサマなど、クズほどのねうちもないワ……」

## ベガ

ZEROコンボこそ使えないものの、高性能な必殺技とスーパーコンボがそれをおぎなう。動きの速さも大きな武器だ。

### 8人目対戦前（vs ローズ）

ローズ「ベガ……。あなたのあやまち、もうほうってはおけない！　私の使命はあなたを封じること……サイコパワーもここまでよ！」
ベガ「ほう……ソウルパワーの使い手がまだいたとはな。おしえてやろう。『力』とは、こういう風に使うのだ！！」

### エンディング

ベガ「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……。同じ力をもちながら……おろかなことよ！」
ローズが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガひとりとなってしまった。世界を暗黒にそめんとするベガの野望をうちくだく者は、一人としていなくなったのか？

## 豪鬼

技はリュウと似ているが、攻守に渡って活躍する新空波動拳や多彩な空中コンボを持ち、最強との呼び声も高い。

### 8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「……。フ……どうした？　かかってこんのか？　そのすさまじい『気』、みせかけではあるまい！」
豪鬼「……うぬに倒せるか……？　我こそ拳を極めし者なり……！！」

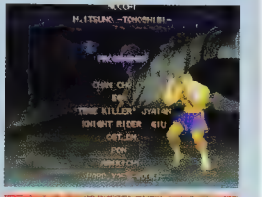
### エンディング

ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵がゴウキに倒された。『殺意の波動』の前になすすべもなく沈んでいった……。豪鬼「我を超えるものはこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……」究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか？

## スタッフロール

スタッフロールのバックには、各キャラクターとそのステージが順に表示される。また、豪鬼を倒している場合は、最後にvs豪鬼戦のフィニッシュシーンがリプレイされるのだ。

◀ノーコンティニュークリア時にはこんな画面も追加される。

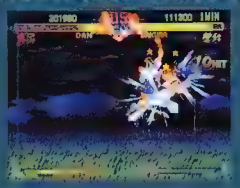


# ストリートファイターZERO2

発売日●'96年3月
基　板●CP-システムII

## STORY

（『ストリートファイターZERO』と同じ）



©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

前作の10人&隠しキャラクター3人に、女子高生ストリートファイター・さくらなど5人の新キャラクターが加わった、『ストZERO』シリーズ待望の続編。キャラクター間のバランスが調整されたほか、新システム「オリジナルコンボ」の導入で、対戦プレイがさらに白熱したものとなった。

## GAME SYSTEM

前作から、以下のシステムが追加・変更されている。

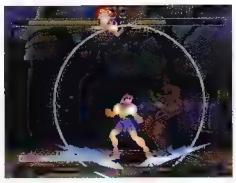
●新キャラクターの追加

『ストⅠ』の元、『ストⅡ』のザンギエフ、ダルシム、『ファイナルファイト』のロレント、そしてオリジナルキャラクターのさくらが新たに登場した。

●オリジナルコンボ

スーパーコンボゲージが1レベル以上ある状態で「ⓅⓅ+Ⓚ、またはⓅ+ⓀⓀ」を同時に押すと、オリジナルコンボを使用できる。以下がそのおもな特徴。

Ⓐ発動した瞬間に無敵状態となり、また、近くにいてガードしていなかった相手を、強制的にのけぞらせる
Ⓑ空中に吹き飛んでいる相手にも、攻撃が連続でヒットする
Ⓒほとんどの技の動作速度が速くなり、フォロースルーをほかの攻撃でキャンセルできる。また、必殺技のコマンド入力に必要なタメが一瞬で完成する
Ⓓのけぞり中やガード硬直中の相手も、コマンド投げで投げることが可能
Ⓔ飛び道具を画面上に何発も撃てる
Ⓕ発動中は強制的に高速前進する



◀相手の攻撃へのカウンターや、対空迎撃など、オリジナルコンボはさまざまな局面で役立つ。

●ZEROコンボ

元の喪流、ガイの立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ以外は存在しなくなった。

●ZEROカウンター

各キャラクター2種類ずつに増えた。

●オートマチック

オートガードの回数制限がなくなったかわりに、基本技をガードしても体力がケズられるようになった。またスーパーコンボを簡単なコマンドで出した場合（=イージースーパーコンボ）は、空中ガード可能になり、無敵時間も短縮されている。

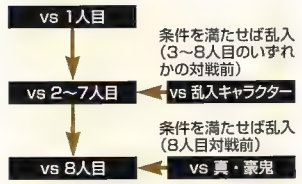
●ダウン回避技

弱中強が設定され、起き上がるまでの移動距離を指定できるようになった。

●対CPU戦

基本的な流れは『ストZERO』と同じ。条件を満たせば乱入キャラクターや真・豪鬼と闘うことができる。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）




## SECRET FEATURE

●春麗のコスチュームが変わる

キャラクター選択画面で春麗にカーソルを合わせて、スタートボタンを3秒以上押しつづけてから、そのままⓅorⓀボタンで決定する。すると、春麗のコスチュームが『ストⅡ』時代のものになるのだ。ちなみに、この春麗は気功拳のコマンドが⬅タメ➡+Ⓟになっている。

●対2P戦でステージを選択する

対2P戦で乱入したとき、キャラクター選択画面で使用キャラクターを決める前に、別のキャラクターにカーソルを合わせてスタートボタンを1秒以上押しつづける。そのあとボタンを離して使用キャラクターを決定すると、最初にカーソルを合わせたキャラクターの地元ステージで対戦することが可能だ。なお、特殊ステージの大瀑布と大草原を選びたいときは、前者ならベガ、後者ならサガットにカーソルを合わせ、スタートボタンを1秒以上押したあと、そのままボタンを離さずに使用キャラクターを決定すればOK。

●対CPU戦で真・豪鬼と闘う

対CPU戦で以下の条件をすべて満たすと、8人目の相手との対戦前に、豪鬼より強い真・豪鬼と対戦することができる。

Ⓐ1P側ならⓅボタン・カラー、2P側ならⓀボタン・カラーで対CPU戦をはじめる
Ⓑ1ラウンドも落とさずに勝ちつづける
Ⓒ1〜7人目との対戦でパーフェクト勝ちを3回以上キメる

●対CPU戦で乱入キャラクターと闘う

以下の条件をすべて満たすと、つぎのキャラクターとの対戦前に、特定のCPUキャラクターが乱入してくる。

Ⓐ1ラウンドも落とさずに勝ちつづける
Ⓑスーパーコンボでの KO（ケズリは不可）、またはオリジナルコンボでの KOを、合わせて5回以上キメる

●勝利ポーズ・セレクト

相手をKOしてから勝利ポーズをとるまでのあいだに、スタートボタンを押しながらⓅorⓀボタンのいずれかひとつを押すことで、押したボタンに対応した勝利ポーズを選択できる。

●勝利メッセージ・セレクト

相手をKOして勝利ポーズをとったあと、スコア計算が終わるまでのあいだに、⬆、⬇、⬅、➡のうちいずれかにレバーを入れながら、ボタン（弱Ⓟ+弱Ⓚ、中Ⓟ+中Ⓚ、強Ⓟ+強Ⓚ、ⓅⓅⓅ、ⓀⓀⓀ、スタートボタンのいずれか）を押すと、勝利メッセージが選択可能。なお、勝利メッセージは各キャラクターごとに24種類ずつ用意されている。

●隠し背景

ソドム・ステージの背景が、4096分の1の確率でUSAバージョンの背景に変わる。下がその写真だ。

◀トラックの歌舞伎役者の絵に、サングラスと葉巻、そしてWildの文字が。

## CONSUMER VERSION

### "プレイステーション"版『ストリートファイターZERO2』

■5,800円　■'96年8月9日発売

アーケード版を忠実に移植。「トレーニングモード」が追加されたほか、隠しコマンドを入力すれば真・豪鬼が使用できる。'98年11月12日に、「プレイステーション・ザ・ベスト」（価格2,800円）で再発売。

### Windows95版『ストリートファイターZERO/ZERO2』

■6,800円　■'98年3月12日発売

『ストZERO』と『ストZERO2』をセットで収録。そのうちの『ストZERO2』のほうは、'99年11月に、メディアカイトの「ウルトラ2000シリーズ」（価格2,000円）で、Windows95&98対応となって再発売された。

### サターン版『ストリートファイターZERO2』

■5,800円　■'96年9月14日発売

『ストALPHA2』（USA版『ストZERO2』）で使えた、殺意の波動に目覚めたリュウなどが使用可能。さらに、サバイバルモードも追加された。

◀『ストZERO』シリーズの関連イラストも収録されている。

### スーパーファミコン版『ストリートファイターZERO2』

■7,800円　■'96年12月20日発売

SFCのかぎられたスペック内で、『ストZERO2』の移植に挑戦した意欲作。

## リュウ

波動拳の強さは相変わらず。ただし、無敵技の代名詞とも言える昇龍拳が足払いにツブされたりするのは残念。

### 乱入戦前（vs さくら）

さくら「ハァ、ハァ……やっとつかまえた！　もうどこにも行かないでよ！」
リュウ「……君は？　このおれに何か用かい？」
さくら「前に見かけたときからずっと、あなたと戦ってみたかったんだ！　相手してくれるよね!?」
リュウ「ああ、いいとも。見たところ君は強そうだ。全力でかかってこい！」

### 8人目対戦前（vs 豪鬼）

豪鬼「……！　うぬは、ゴウケンの……！」
リュウ「どこかで会ったことがあると思っていた……あんたは師匠の……。……でも、これは私闘じゃない。ひとりの格闘家として、あんたに試合を申し込む！」
豪鬼「……フ、小僧！　血がたぎるワ、久しぶりにな！！」

### エンディング

豪鬼「……フフ……リュウよ、うぬもまた我と同じ力を宿す者……。『殺意の波動』に目覚めし時うぬは知る……」

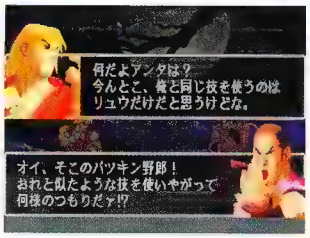
豪鬼「これまでの戦いが茶番であったことを……フフフ！」
リュウ「な……なんだと!?」

リュウ「うわぁっ!?　し、島が崩れる……!?」
豪鬼「リュウよ……その強さ、みごと引き出してみせい！　その時こそ我とうぬの真の決着をつけるときだ……！」

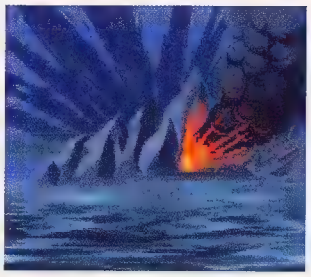
## ケン

リュウ同様、ZEROコンボがなくなったために、単発での波動拳や、地道な地上戦の重要性が増した。

### 乱入戦前（vs ダン）




ダン「オイ、そこのパツキン野郎！　おれと似たような技を使いやがって何様のつもりだァ!?」
ケン「何だよアンタは？　今んとこ、俺と同じ技を使うのはリュウだけだと思うけどな」
ダン「ハッタリ言ってんじゃねェ！　オレの技はな、そうカンタンにマネできるシロモノじゃねェんだ！」
ケン「……ま、これだけは言えるな。俺はアンタより確実に強いってね！」



……ゴウキの島『獄炎島』は崩れ去った。かすかな闘気を残し、ゴウキはいずこかへと消えた……。

リュウ「……ゴウキ！」
己の内に眠る、未知の力の存在。ゴウキの言葉は、リュウに新たな試練を与えるきっかけとなった。真の格闘家を目指すリュウの旅は果てしない……。

### 8人目対戦前（vs リュウ）

ケン「よう、久しぶりだな！　探すのに骨が折れたぜ」
リュウ「……ケン、おれは……何を目指していたんだ……？　サガットを倒した、この拳……これが、真の格闘家の証なのか？」
ケン「おいおい……またいつもの悪いクセか？　一発俺と勝負しろ、目を覚まさせてやるぜ！！」

### エンディング

ケン「ほら、立てよリュウ！　あいかわらず不器用なヤツだな、おまえは……。サガットと戦って、何を感じたか知らないが、俺達はこうやって戦いながら答えをさぐっていくしかないんだ。……たぶんな！」

ケン「こいつを、預けとくぜ。また迷うことがあったら、コレを見て思い出せ……。この俺との、いまのバトルをな！」

リュウ「……。……ケン、すまない。またお前の助けをかりちまったな！」
その後――2人は別れ、またそれぞれの道を歩み始めた。再会と再戦を約束して……。

ケン「あいつ……強くなりやがって！　俺もサボってるとすぐ置いてかれちまうな。ま、せいぜい逆に説教くらわないようにしとくか！」

## 春麗

気功拳にタメがいらなくなり、ラッシュに一層の磨きがかかった。投げとオリジナルコンボの2択攻撃も強力。

### 乱入戦前（vs 元）

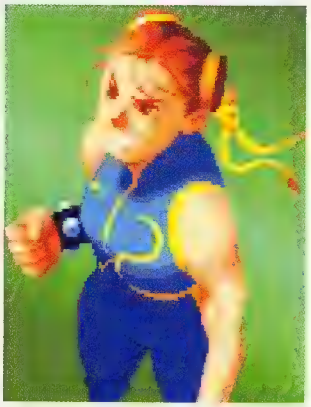
元「ほう……鋭い眼だ。娘、その技をどこで身に付けた？」
春麗「これは父に習ったものよ。……あなた、誰なの？」
元「ワシの名など、どうでもよい。フフフ……こんな所でその技と出会えるとはな……」
春麗「……勝負したいのならハッキリそう言ったらどう？　いいわ、かかってらっしゃい！」

### 8人目対戦前（vs ベガ）

春麗「あなたね？　すべての元凶、『シャドルー』のボス……ベガ！　私の父はあなたの組織を追っていた……そして姿を消したわ！　今こそ、すべてを話してもらうわよ！」
ベガ「フッフッ……勇ましいことだな。ちょうど退屈していたところだ、丁重にもてなすとしよう！」

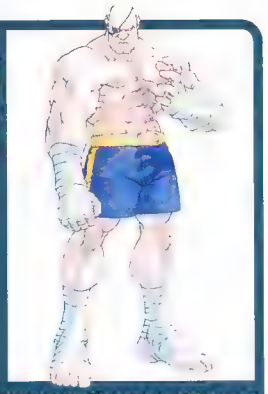
### エンディング

ベガ「フハハハハ！　なかなか楽しかったぞ！　残念だが、余興につきあうのはここまでだ」
春麗「ベガ！！　逃がさないわ！！」
ベガ「逃げるつもりはない。また会うことになるだろう。その時は、おまえの父以上に楽しませてくれるよう願うぞ！！　フハハハハッ！！……」



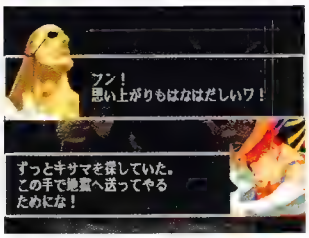
春麗「……父さん……!?　父さんを、まさか……！！」
その後……ベガはふたたび裏の世界へと消えた……。

## サガット



基本的な技の性能はほとんど変わっていない。タイガークラッシュで相手に近づいたあとの2択攻撃も健在だ。

### 乱入戦前（vs アドン）




アドン「現れたな！　ムエタイの面汚しめ！　ずっとキサマを探していた。この手で地獄へ送ってやるためにな！」
サガット「フン！　思い上がりもはなはだしいワ！　丁度いい……リュウへの復しゅうのためにあみ出した技を、まずおまえで試してやる！」

数日後――インターポール中国支部
署長「春麗刑事……君を対シャドルー特別捜査官に命ずる。父上の無念、我々と共に晴らそうではないか」

春麗「待っていなさい、ベガ。次に会う時は、本当の決着をつける時よ！」

春麗「……私が泣くのは、これが最後。心配しないで……父さん！」

### 8人目対戦前（vs リュウ）

サガット「ようやく見つけたぞ……リュウ！　この日を待っていた！」
リュウ「サガット！？　その体は、いったい…」
サガット「あの日にキサマからうけた屈辱、それを倍にして返す技をあみ出したのだ……。『タイガーブロウ』！！　キサマの胸にも、我が怒りを刻み込んでやるッ！！」

### エンディング

サガット「……あの時、オレはリュウを倒し『帝王』の名を取り戻した……。屈辱は倍にして返したはず。……なのにこの空しさは何だ？　『帝王』……？　そうか……！　あの時のヤツの目……そういうことだったのか！」

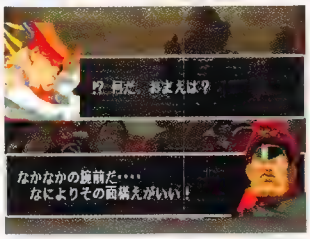
ベガ「どうした、サガット？」
サガット「……悪いが、ここで降ろしてくれ。オレは、やり残している事がある。あんたの『サイコパワー』とやらの話は、そのあとにしてくれ……！」
ベガ「フ……いいだろう。そうでなくてはな。やすやすと助けを乞う三流では話にならん」
ベガのもとを離れたサガットは、ひとり修行を続けることにした。

サガット「うおおおおっ！！　タイガーブロウを越える技を……！　リュウをしのぐ技を得るのだ……！！　この、オレだけの力で！！」
いま、サガットの心にくもりはない。ただ一点、真の『強さ』を求める瞳……ひたむきな格闘家の姿が、ここにある！

## アドン

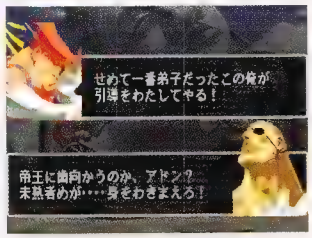
ジャガーキックのコマンドが変更された結果、攻めの起点としてさらに使いやすくなり、従来の戦法が強化された。

### 乱入戦前（vs ベガ）




ベガ「なかなかの腕前だ……なによりその面構えがいい！」
アドン「！？　何だ、おまえは？」
ベガ「我が名はベガ。すべての頂点に立つ者だ。アドンよ、『シャドルー』に来い！！」
アドン「頂点だと……？　寝ぼけるな！　格闘界の頂点はただひとり、すなわちこの俺だ！！」

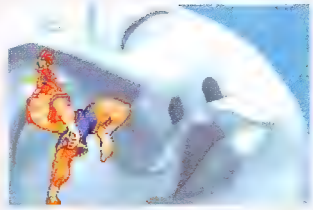
### 8人目対戦前（vs サガット）



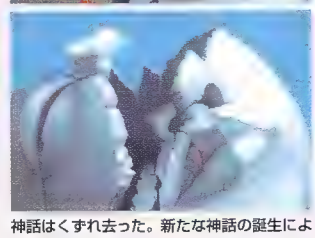

アドン「ここにいたか、サガット！　逃げ回る日々は、さぞやみじめだっただろう……？　せめて一番弟子だったこの俺が引導をわたしてやる！」
サガット「帝王に歯向かうのか、アドン？　未熟者めが……身をわきまえろ！」
アドン「まだ帝王などとほざくか！　ならば身をもって知るがいい、完全なる敗北を！！」

### エンディング

アドン「サガットよ！　お前の時代は完全に終わった！　そのブザマなムエタイもどき、このオレにもう一度見せてみろ……。コナゴナに砕いてくれるっ！！」



アドン「テャアアア――ッッ！！」



神話はくずれ去った。新たな神話の誕生によって……。

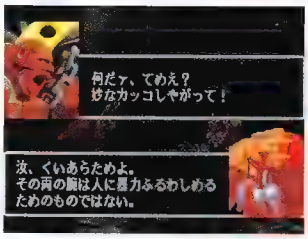
数ヶ月後・ルンビニースタジアム
王者アドンのメインイベント10分前
付き人「ア、アドン様！　たいへんです！！　アドン様と戦う予定の選手が今、ナゾの乱入者に倒されて……」
アドン「ほう……どんなヤツだ？」
付き人「真っ黒な道着の、赤い髪の男です」
アドン「！　……フ、そいつなら知っている。サガットを倒した男、リュウと同じ技を使うヤツだ」

アドン「おもしろい！　今この場でそいつを完全に打ちのめし、このアドンが、ムエタイこそが最強であることを証明してやる！」

## バーディー

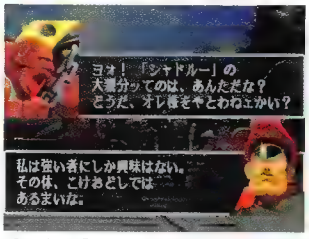
バンディットチェーンの追加により、相手を画面端に追いこむのが容易に。投げをキメるまでの布石がカギだ。

### 乱入戦前（vs ダルシム）




ダルシム「汝、くいあらためよ。その両の腕は人に暴力ふるわしめるためのものではない」
バーディー「何だァ、てめえ？　妙なカッコしやがって！　あいにくオレは神様は信じねェ。坊主は引っこんでろ！」
ダルシム「哀れなり罪人（つみびと）よ……その不浄なる魂、わがヨーガの奥義をもって清めん！」

### 8人目対戦前（vs ベガ）




バーディー「ヨォ！　「シャドルー」の大親分ってのは、あんただな？　どうだ、オレ様をやとわねェかい？」
ベガ「私は強い者にしか興味はない。その体、こけおどしではあるまいな」
バーディー「ったりめェだ、この野郎！　今からオレのウデを見せてやらァ！」
ベガ「フフフ、威勢のいい男だ。よかろう、相手をしてやろう！」

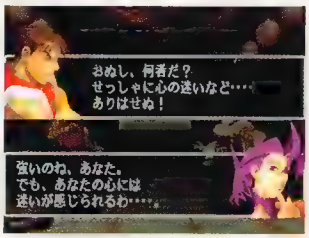
### エンディング

バーディー「どうでェ！　これがオレの実力よォ！！」
ベガ「なるほど……確かにパワーはこのベガ様をしのぐかも知れん。よかろう。キサマを「シャドルー」に迎え入れよう」
バーディー「やったぜ！　へへ、オレと組みゃあ世界セイフクなんてアッという間だぜ！」

## ガイ

ZEROコンボがほとんどなくなったため、前作ほど圧倒的には強くない。新技・崩山斗をからめた接近戦に活路がある。

### 乱入戦前（vs ローズ）




ローズ「強いのね、あなた。でも、あなたの心には迷いが感じられるわ……」
ガイ「おぬし、何者だ？　せっしゃに心の迷いなど……ありはせぬ！」
ローズ「あら、それはどうかしら……その拳で確かめてみてはどう？」
ガイ「……無用な争いは好まぬが、ここでひいては武神流にあらず！　いざ、参られん！」

シャドルー基地・データルーム
バーディー「オォリャアアア――ッッ！！」

バーディー「へッ……ベガさんよ！　アンタのコンタンは解ってるぜ。オレをうまく利用するつもりだろうが、そうはいかねェ。寝首かかれねェように、せいぜい気をつけるこったな！」

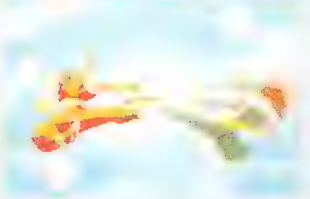
### 8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フン……古流の体術か。闇に生きるという忍（しのび）が、私を倒し名をあげようというのか？」
ガイ「せっしゃ、そのような事には全く興味がござらん。ただ『義』の心に従うのみ！」
ベガ「また『義』か……その言葉を聞くと虫酸が走るわ！」
ガイ「いざ、尋常に勝負！！」

### エンディング

ガイ「我！　奥義を得たりッ！！」
その拳に、確かな力を感じとったガイ。新しい武神流の息吹……。

ゼクウ「ようやくつかんだか、ガイよ」
ガイ「！！」
ゼクウ「武神流……とはあくまで呼称、名にこだわり、型にそまっている限り、真の強さは見い出せん。伝えるのではない。新たに創りあげるのだ」
ガイ「……師よ。かつてあなたは言った……。「全てを乗りこえよ」、と。今こそ、それを試す時！」
ゼクウ「ガイよ、命を賭すか？」
ガイ「むろん！！」



ガイ「エィヤァァ――――ッッ！！」
拳を交える師弟の顔に険はない。強い敵（あいて）を前に、ただ清流のごとく潔よい闘志のみがほとばしる！

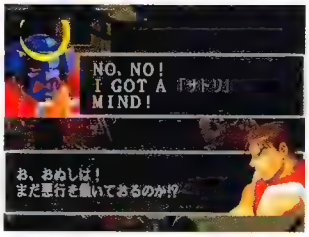
## ソドム

中間距離戦をささえるジゴクスクレイブが使いやすくなった。めくりジャンプ弱Ⓚからの攻めも強力。

### 乱入戦前（vs ケン）

ケン「HEY、ショーグン！　けっこう強いんだってな！　どーだい、俺とひと勝負？」
ソドム「WHO ARE 何ヤツネ？　マズハ名ノリ給ーへ！！」
ケン「俺か？　いわば「真打ち登場」ってヤツかな……ところでアンタ、本当にセンス悪いね！」
ソドム「OH！！　YOU ARE VERY「ブレーモノ」！！　MY「十手」デSAY BUYシテクレール！！」

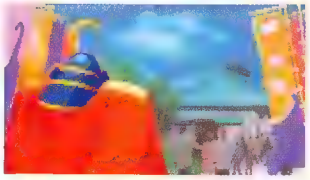
### 8人目対戦前（vs ガイ）




ガイ「お、おぬしは！　まだ悪行を働いておるのか！？」
ソドム「NO、NO！　I GOT A「サトリ」MIND！　YOUモ　ツイテコイ！　アタラシイ「MADGEAR」、MEガ　リーダーネ！！」
ガイ「ううむ……反省しておらぬな！　始末に終えぬ！」

### エンディング

見事ガイを打ち負かし、本格的に「マッドギア」再建に乗り出すソドム。強い同志を求め、彼は再び日本を訪れる。



ソドム「「COKE GEAR CAN」…ココダナ！」
ジャパンで最もパワフルな格闘家――スモウレスラー。彼らを「マッドギア」に誘い入れれば組織はさらに強固になるはず！

☆

行司「……にぃ～～しぃ～～、ふじぃ～のぉ～やまぁ～～。ひがぁ～～しぃ～～……ぃ!?」

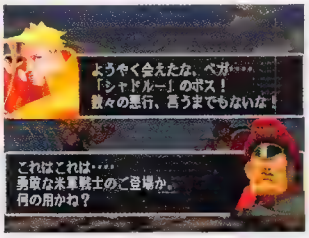
## ナッシュ

ソニックブームのスキが小さくなったうえ、弱・サマーソルトシェルが空中ガード不可となって守りが強化された。

### 乱入戦前（vs ロレント）

ロレント「貴様、なかなかやるではないか！　吾輩大いに気にいったぞ！」
ナッシュ「……見たところご同業のようだが俺に何か用か？」
ロレント「そうだ、吾輩こそ真の統率者！　軍人による理想国家の建設のため、貴様も命をあずけるのだ！！」
ナッシュ「クーデターの計画か？　君は話す相手を間違えたようだな。悪いが基地までご同行願おう！」

### 8人目対戦前（vs ベガ）

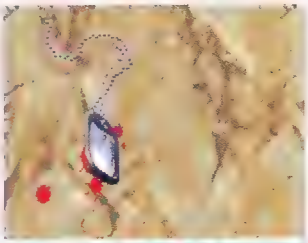


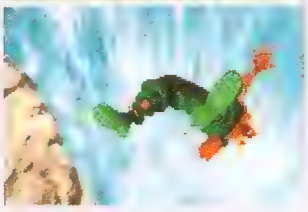

ナッシュ「ようやく会えたな、ベガ……「シャドルー」のボス！　数々の悪行、言うまでもないな！」
ベガ「これはこれは……。勇敢な米軍戦士のご登場か。何の用かね？」
ナッシュ「ドラッグ密売容疑で連行する。その後のことは、5分後に来る仲間のヘリの中で聞こう！」
ベガ「……おもしろい！　その5分、キサマの人生最後の時間にしてやろう！」

### エンディング

ナッシュ「さあ、立て！　洗いざらい白状してもらうぞ！　キサマと、我が米軍の上層部とのつながりをな！　……迎えが来たようだ。こっちだ！ついにベガを……。!?」

ナッシュ「グァアッ!?（な……なぜだ!?）」





ナッシュ「ウァアアアァァァ――――……」

米軍兵「ベガ様！　追跡隊を出してヤツの生死を確認しますか？」
ベガ「放っておけ！　この高さでは無事ではすむまい。また、たとえ生きていた所で、このベガ様にたてつく気はないだろう。ヤツの信じていたもの全てがヤツを裏切ったのだからな……！」

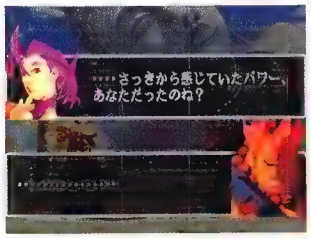
行司「わっ!?　なんだ、あんた！！」
ソドム「MY NAME IS SODOM. スモウレスラー スカウト ニ キタ。ソノ前ニ……METO FIGHT！　本当ニ強イカ、確カメル！　YOU OK？」
E.本田「ほほう、あんたなかなかおもしろい男でごわすな！　ワシは、こういうのは大カンゲイでごわすよ！！」

E.本田「どっせェェ～～～イ！！」
ソドム「SAY YEARRR！！」

## ローズ

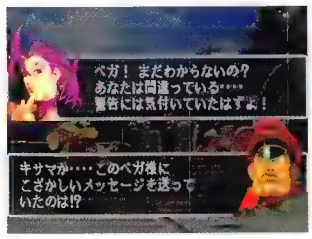
スライディングのスキが大きくなったのは痛手だが、新技・ソウルスパイラルのおかげで連続技には事欠かない。

### 乱入戦前（vs 豪鬼）




ローズ「……さっきから感じていたパワー、あなただったのね？」
豪鬼「……」
ローズ「サイコパワーとも違うその力、あなたは何者なの？」
豪鬼「……うぬを試させてもらう。我が最強の拳、しかと受けよ！」

### 8人目対戦前（vs ベガ）

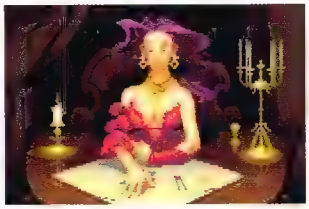



ローズ「ベガ！　まだわからないの？　あなたは間違っている……警告には気付いていたはずよ！」
ベガ「キサマか……このベガ様にこざかしいメッセージを送っていたのは!?」
ローズ「そうよ。これ以上誤ちを正さないなら……その力、私が封じます！」
ベガ「フン！　キサマごとき小娘に、それができると思ってか！！」

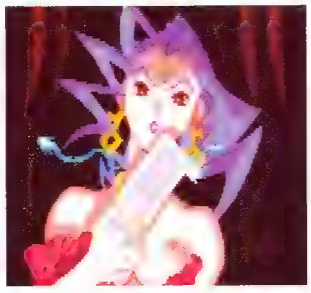
### エンディング

ローズ「ベガ！！　あなたもここまでよ！！」
ベガ「グァアアアアッ！！」

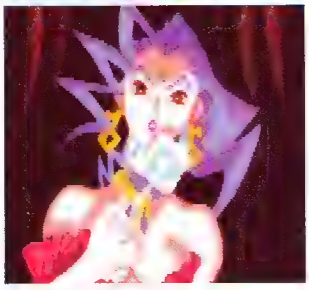
ローズ「……あの時……。確かにベガを倒し、サイコパワーを封じたはず……。なのに……このぬぐい切れない不安は、何なのかしら……？」



不吉な予感をふりはらうため、ローズはベガの『未来』をさぐる。そこには終末を意味するカードが現れるはずだ……。



ローズ「そ……そんなバカな！　ありえない……このカードは……！！」

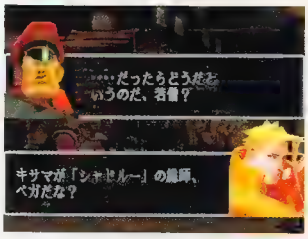


ローズ「きゃっ！！」
絶たれたはずの運命。滅びたはずの悪夢。ローズは今、恐怖とともに己の無力さを痛感していた……。
ローズ「まだ……終わってはいないわ……！」

## ベガ

スーパーコンボとZEROカウンターはかなりの高性能。スーパーコンボゲージをいかにタメるかがカギをにぎる。

### 乱入戦前（vs ナッシュ）




ナッシュ「キサマが「シャドルー」の総帥、ベガだな？」
ベガ「……だったらどうだと言うのだ、若僧？」
ナッシュ「ドラッグの密造・密売をはじめ数々の悪の根源……！　さあ、一緒に来てもらおうか！」
ベガ「フン、くだらん正義心か。それがいかに無力なものかをこのベガ様が教えてやる！」

### 8人目対戦前（vs リュウ）

ベガ「ほほう……こいつは素晴らしい！　今までのどの素体より優れた力を秘めておる……！」
リュウ「!?　何だ、あんたは？」
ベガ「喜べ、リュウ！　このベガ様が、おまえの持っている「力」、すべて引き出してやるぞ！！」
リュウ「あやしいヤツだ……勝負するつもりなら、受けて立つ！」

### エンディング

ベガ「フハハハハッ！！　リュウよ！！　強くなりたいというキサマの願い……。このベガ様が叶えてやるワ！！　フハハハハ！！」

シャドルー本部・研究所……
ベガ「どうだ？　リュウの様子は？」
研究員「は……この男、なかなかにしぶとうございます。ベガ様のサイコパワーにこれだけ耐えた者は、今までにおりません」
ベガ「フ……さすがはリュウ。楽しませてくれるワ！　だが、やせガマンも時間の問題よ。私のパワーに勝てる者などおらぬ。もうすぐヤツは、最強のファイターとして生まれかわるのだ。このベガ様の右腕としてな……！！」

リュウ（……グウウウ……！！）
恐ろしいまでのパワーを全身に注ぎ込まれ、苦しむリュウ。しかし、彼の心は抵抗を続けていた。己の力だけを信じる、格闘家としての信念が勝つか……。それとも、リュウ自身も知らないもうひとつの「力」が目覚めるか……。その答えは……!?

## 豪鬼

ほとんどの必殺技が弱体化し、それらに頼った戦法はとれなくなった。天魔空刃脚からの攻めが主軸となる。

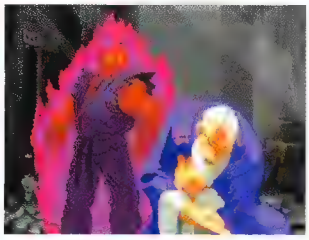
### 乱入戦前（vs リュウ）

豪鬼「……何用だ、小僧……？」
リュウ「あんたの技……おれの師匠によく似ているな。こんなに震えが止まらないのは久しぶりだ。おれと、勝負してくれ！」
豪鬼「……フン、弟子は師に似るか。死に急ぐところも同じよ！！」

### 8人目対戦前（vs 元）

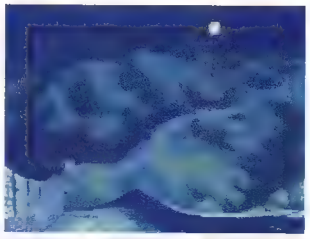
豪鬼「ぬしが元……修羅の道を行く者か…？」
元「……だとすれば何とする？」
豪鬼「……」
元「フ……答えるまでもない、か。よかろう、死合うとしようぞ！」

### エンディング



元「……最早これまで、さあ、早うとどめをさせィ（いいぞ……もう半歩踏み込んでこい。捨て身の一撃、喰らうがいい！）。……ぬうっ!?」

元「おのれ……気取られたか、闘気だけを残して去るとは……！」

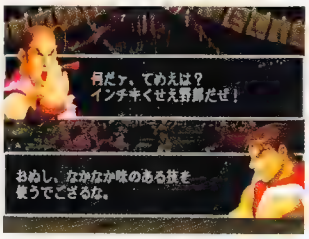


豪鬼「我にせまりし強者どもか……。この現世（うつしよ）、まだまだ計り知れぬわ……。それでこそ拳を極めんと生きる甲斐があるというもの。次にこの月を朱く染めるは我か、きゃつらか……。フ……フハハハハ！」

## ダン

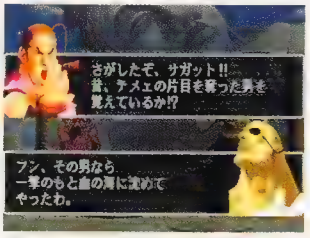
挑発をくり返す前代未聞のスーパーコンボで一気にお笑いキャラに。ただしオリジナルコンボはなかなかの破壊力。

### 乱入戦前（vs ガイ）




ガイ「おぬし、なかなか味のある技を使うでござるな」
ダン「何だァ、てめえは？　インチキくせえ野郎だぜ！」
ガイ「せっしゃ訳あって武者修行中の身。見たところ、おぬしも格闘家……ならばぜひ手合わせ願いたい！」
ダン「……いいだろう、かかってきな！　一流の技ってのを見せてやるぜ！！」

### 8人目対戦前（vs サガット）




ダン「さがしたぞ、サガット！！　昔、テメェの片目を奪った男を覚えているか！？」
サガット「フン、その男なら一撃のもと血の海に沈めてやったわ」
ダン「そいつはなァ……オレのオヤジだっ！！　今度はオレが、テメェをブッ潰す！！」
サガット「フ……バカめ！　親子共々、地獄に落としてくれる！」

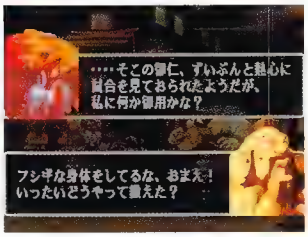
### エンディング

ダン「やったぜ……オヤジィーッ！！　ついにオレは……あんたのカタキをとったぜ！！　うぉおおおっ！！　オレはもう最強だぁ――ッ！！」

## ダルシム

伸びる手足を活かした長いリーチが最大の武器。接近戦ではドリルキックやヨガインフェルノが威力を発揮する。

### 乱入戦前（vs ザンギエフ）




ダルシム「……そこの御仁、ずいぶんと熱心に試合を見ておられたようだが、私に何か御用かな？」
ザンギエフ「フシギな身体をしてるな、おまえ！　いったいどうやって鍛えた？」
ダルシム「これは「ヨーガ」というものだ。悠久の時の流れが育てた技だよ」
ザンギエフ「わがロシアのレスリングも歴史じゃ負けちゃおらんぞ！　何なら試してみるかね！」

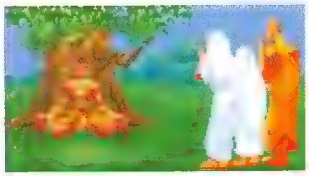
### 8人目対戦前（vs ベガ）

ダルシム「ああ……何ということだ！　これほどまでに巨大で邪悪な気を感じたことはない……。汝の魂は、欲望と憎悪に満ちている……」
ベガ「フッ、たわけたことを！　人間とは、争い、憎しみあうことで真の力を発揮できるのだ！」
ダルシム「真の力とは慈悲ある心に宿るもの。来なさい……今からそれをお教えしよう！」

### エンディング

長い旅を終え、村に戻ったダルシム。ひとり瞑想にふける……。

ダルシム「わたしはこれまで、慈悲の心とはかけ離れた「力」に頼っていた……。人を傷つけた行いは……やはり許されるものではない……」



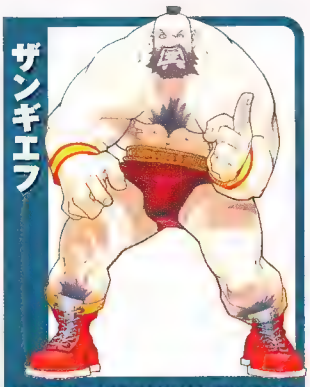
村人「ダルシム様。あなたのおかげで、薬を買うことができました。重い病のものも、これで助かります……ありがとうございます！」

サリー「あなた……！」
ダルシム「サリーよ……わたしのやりかたは間違っていたのだろうか？」
サリー「みんなは心から喜んでおりますわ。私は、あなたを誇りに思います」
ダルシム「……そうか……そうだな」

香港に戻ったダンは、さっそく「サイキョー流」を名乗り道場を開く。
ダン（みてろよオヤジ……。このオレの最強技を、全世界に広めてやるぜ！！）

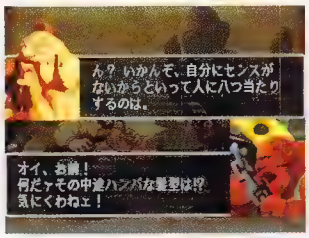
ダン「どしたどしたぁッ！！　そんなヘッピリ腰じゃあ「サイキョー流」は名乗れんぞッ！！」
ダンの野望は果てしない。いつか必ず、彼の名は世界にとどろく……のか!?

## ザンギエフ



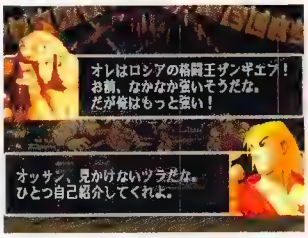
相手のガード硬直が解けた直後でも投げられるスクリューパイルドライバーは、「ストⅡ」同様、攻めのカナメだ。

### 乱入戦前（vs バーディー）




バーディー「オイ、お前！　何だァその中途ハンパな髪型は!?　気にくわねェ！」
ザンギエフ「ん？　いかんぞ、自分にセンスがないからといって人に八つ当たりするのは」
バーディー「あァ!?　バカにしたな!?　この地上最強の男、バーディー様のヘアースタイルを！！」
ザンギエフ「地上最強？　バカ言っちゃイカン。そいつはロシア最強、すなわちこのザンギエフのための称号だ！」

### 8人目対戦前（vs ケン）




ケン「オッサン、見かけないツラだな。ひとつ自己紹介してくれよ」
ザンギエフ「オレはロシアの格闘王ザンギエフ！　お前、なかなか強いそうだな。だが俺はもっと強い！」
ケン「言ってくれるね！　これでも俺は全米一の格闘家だぜ？」
ザンギエフ「バカめ！！　ロシア最強こそ世界最強、その事実を教えてやるぞ！！」

### エンディング

ザンギエフ「ワッハッハ、見たかッ！　これぞ我が祖国ロシアの底力！」

ザンギエフ「……ん!?」
偉い人「すべて見ておったよ、ザンギエフ君！」

ザンギエフ「おおっ!? あ、あなたはっ！！」
偉い人「君と同じ、祖国を愛するものどうしとして頼みがあるのだ。その強さを、世界に示して欲しい。ロシアこそ、真の強さを持つ国だと。我が理想……「ペレストロイカ」の成功のためにも、ぜひ！！」

☆

かくしてザンギエフは、偉大な指導者の願いを受け、山にこもる。与えられたトレーニングハウスでよりたくましい体を作るために。

偉い人（手紙）「ザンギエフ君……我が国の予算では、これが精一杯なのだ。君の働きが加われば、全国民が幸せになれる日も近い。ウォッカだけは最高級のものを用意してある……がんばってくれたまえ。最愛の同志より」

## 元

ZERO2コンボが使える興流と、トリッキーな技で相手をカクランする忌流というふたつの流派を切りかえながら闘う。

### 乱入戦前（vs 春麗）

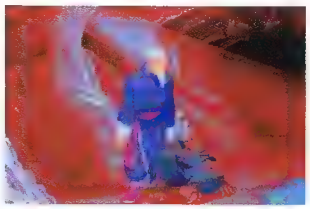
春麗「私はインターポールの刑事、春麗。突然で申し訳ないけど、ひとつたずねたい事があるの。暗殺拳の使い手として有名なあなたなら、『シャドルー』について何か知っているでしょう？」
元「……知らんな。下衆な悪党などに知りあいはおらん。それよりも娘……おぬしの眼光の方が、よほど我の血を騒がしてくれるわ……！」

### 8人目対戦前（vs 豪鬼）

元「……ほう、凶眼か。絶えて久しい漢（おとこ）のツラよ……。キサマが豪鬼だな？」
豪鬼「いかにも……うぬも名乗るがいい……」
元「暗殺拳の元……キサマを黄泉の国へと送る者の名だ。冥土の鬼に教えてやれ！」
豪鬼「……ぬしなら存分に我を楽しませてくれよう……来い！」

### エンディング

豪鬼「……どうした？　とどめをささんのか？　ぬしほどの漢（おとこ）、命を奪うになにをためらう？」



元はゴウキのもとを去った。孤独な暗殺者は、何を想う……？

元「今、あいつの命断つはたやすい。が、それでは我が余命、最大の楽しみも失ってしまう」

## ロレント

ロッドやナイフを使った攻撃で、相手の動きを封じるように闘うのが得意。オリジナルコンボも非常に強力だ。

### 乱入戦前（vs ソドム）

ソドム「OH、ローレント！　MADGEAR リメイクNOW！　FOLLOW ME！」
ロレント「無礼者！　吾輩を誰と心得る！　キサマなどとはもはや格が違う！」
ソドム「YOU、『OHタワーケ』！！　MEコソ『ショーグン』！！　KING OF WORLDネ！！」
ロレント「……ハラキリ文明かぶれめ！　侮辱罪によりキサマを罰するッ！！」

### 8人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「む……！　おぬしはあの時の軍人！」
ロレント「覚えていたか？　このベレー、そしてあの時の恐怖！　吾輩が不屈の統治者ロレントだ！」
ガイ「まだ反省が足りぬようだな……！　せっしゃが再び成敗してくれる、覚悟！」
ロレント「最強たるべき吾輩の為、そして我が崇高なる理想の為、その礎（いしずえ）となれィ！！」

元「グ…ハッ！！　フフ……病に死すなど拳士の名折れ。戦で果ててこそ『華』よ…！！」

### エンディング

ロレント「理想の国とは何か……その答えを示す時がやってきたようだな！」

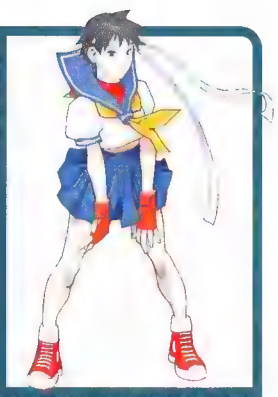
ロレント「いかなる外敵にもひるまない究極の国防……。それには国民全員が軍人であることが必須だ！！」

ロレント「人よ軍人たれ！軍人よ国家たれ！！」

Trrrr……Trrrr……
市長「私だ」
部下「市長！　街で大変なさわぎが起こっています！」
市長「どうした？」
部下「ロレントと名乗る男が、自分こそが真の指導者、次期国家元首だと……。装甲車で、市内を走り回ってます！！」
市長「な、何だと!?」

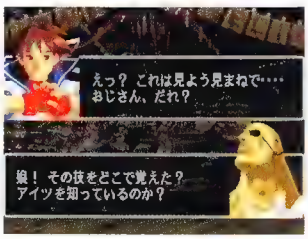
ロレント「皆の者！　よく聞け！　吾輩こそ、この甘ったれた国を一から鍛えなおせる統率者だ！　集え！　戦え！　この国を、真の世界一にするぞッ！！」

## さくら



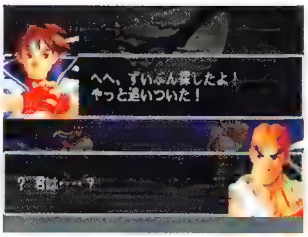
しゃがみ弱Ⓚからの連続技は威力十分。リュウと見た目が似た必殺技を持っているが、より攻撃的と言える。

### 乱入戦前（vs サガット）



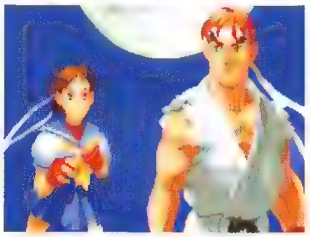

サガット「娘！　その技をどこで覚えた？　アイツを知っているのか？」
さくら「えっ？　これは見よう見まねで……おじさん、だれ？」
サガット「オレはリュウという小僧を探している……」
さくら「それはそうとさあ、おじさん、あたしとやらない？　ストリートファイトをさ！」

### 8人目対戦前（vs リュウ）




さくら「へへ、ずいぶん探したよ！　やっと追いついた！」
リュウ「？　君は……？」
さくら「あなたが戦っているトコ見て……ストリートファイトってのに、ハマッちゃったみたい！　必殺技も練習したんだ！　ね、あたしと勝負してよ！　けっこうイケると思うからさ！」

### エンディング



さくら「あの……待って！　あたし、もっと強くなりたい。いろんな技をおぼえたい……だから、おねがい！　あたしに技を教えて！『師匠』になってくださいっ！！」
リュウ「……俺は修行中の身。人にものを教えるガラじゃないよ。きみはもっと強くなれる。自分の力だけで……」

リュウ「俺はもう行くよ……」
さくら「じゃっ……じゃあせめて記念に！」

さくら(………あのひと……きっと本気じゃなかったナ……。あたしに、何を言いたかったのかな。……おもしろそうだから始めたけどストリートファイトって、何だろう？　闘うって……何だろう？　もう一度、あの人に会わなきゃ……会って、確かめなきゃ！)

友達「おっはよー、さくら！　……？　だぁれ？　その人……」
さくら「あたしの……「心の師匠」……かな？」
友達「へっ!?　……ちょっと…何よ、それ！」

さくら「はやくしないと、遅刻だよっ！」
友達「待ってよぉ、さくらぁ！」
さくら(よぉーし…今日から、特訓だっ！！)

CPU専用キャラクター

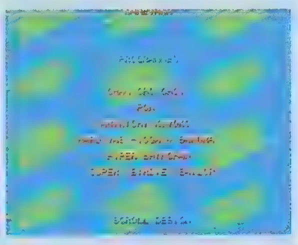
## 真・豪鬼

### エンディング

豪鬼のエンディングと同じ

## スタッフロール

各キャラクターのエンディングのあと、タイトルロゴをバックに、スタッフロールが流れていく。ただし、以下の2キャラクターだけはバックのグラフィックが異なる。

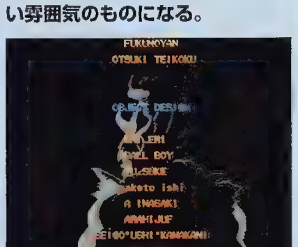


**●ナッシュでクリアした場合**

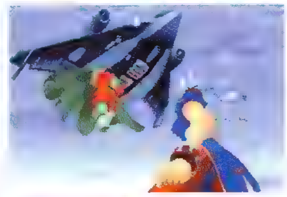
悲劇的なエンディングの流れを受けてか、スタッフロールのバックが黒一色になる。

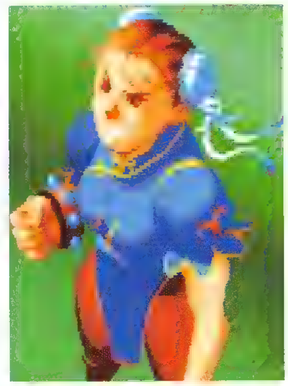
**●豪鬼でクリアした場合**

豪鬼のうしろ姿がバックに登場。また、BGMも通常とはちがう、暗い雰囲気のものになる。



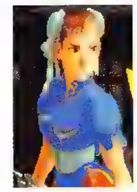

## Column チャイナ服よ永遠なれ





『ストZERO2』の春麗は、簡単なコマンド(→P.29)でコスチュームを『ストII』時代のものに変えることができる。じつは、これを行なうと、対戦中だけでなく、対戦前後のバストアップ、果てはエンディングのグラフィックまで衣装が変わるのだ。ここにその写真を掲載したので、心ゆくまでカプコンのファンサービスを堪能してほしい。

しかし、思えば『ストII』が世に出た当時は、「足が太い」だの「色が黒い」(それはストッキングをはいていることを知らなかったから)だのいろいろ言われたりもした春麗だが、あらためて見ると、このコスチュームが一番しっくりくるなぁ、と思わずにはいられない。

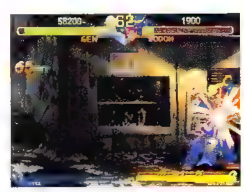


## 対ソドム限定・永久オリジナルコンボ

このゲームのオリジナルコンボは、強力な攻撃であるぶん、相手に使われたときは非常にイヤなもの。なんと言っても発動した瞬間にのけぞり状態にされたりするし、たとえガードしていても、しゃがみガード不能技と足払いの2択攻撃を仕掛けられると、防ぐのは容易ではないからだ。

さらに、もし自分がソドムを使っているのなら、もっと恐ろしい状況におちいることもある。オリジナルコンボ中のしゃがみガード不能技(ジャンプ攻撃も含む)に対して、シラハキャッチで反撃すると、なんと相手はダメージを受けるまで永久にオリジナルコンボ状態になってしまうのだ！

なお、この「永久オリジナルコンボ」現象は、コンシューマー版ではすべて削除されている。それに加えてスーパーファミコン版では、ソドムがオリジナルコンボ中の相手にシラハキャッチをヒットさせると、以後、相手のスーパーコンボゲージが増えない状態になるという、ソドム側にとっては有利な特典までついた。「これぞソドムの逆襲！」と言いたいところだが、その状態はこちらがダメージを与えると解除されてしまうので、残念ながらほとんど実用性はない。

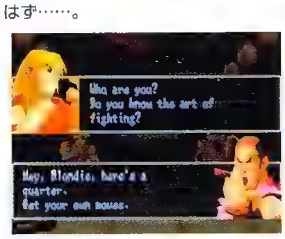



◀この状態になったら、負けはほぼ確定。99ヒット以上食らうかも。

## USA版のミステリアス(？)ファクト

『ストZERO2』のUSA版である『ストリートファイターALPHA2』は、殺意の波動に目覚めたリュウが使用できることで話題を呼んだ。海外版ゲームにしては珍しく、ふつうのゲームセンターに設置されていた時期もあり、その人気の高さが『ストZERO2 ALPHA』が発売される一因ともなった。

『ストZERO2』とさまざまな相違点がある『ストALPHA2』だが、なかでも注目してほしいのは、ケンの対CPU戦でダンが乱入してきたときのメッセージ(下の写真)。「art of fighting」が何を意味するのか、わかる人にはわかるはず……。




▲『ストZERO2』より数段きわどいパロディ。さすが海外版。

# ストリートファイターZERO2 ALPHA

発売日●'96年8月
基　板●CP-システムII

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

**USA版「ストZERO2」でのみ使用可能だった「殺意の波動に目覚めたリュウ」を使いたい——そんなファンの熱い想いにこたえて登場した「ストZERO2」の改訂版。「殺意リュウ」をはじめとする隠しキャラクターはもちろんのこと、新たなゲームモードも追加されるなど、マイナーチェンジとは呼べないほどの変更がほどこされた。**

## STORY

（「ストリートファイターZERO」と同じ）

## GAME SYSTEM

「ストZERO2」から、以下のシステムが追加・変更になっている。

●エクストラプレイヤー

リュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、ザンギエフ、ダルシムの7人には、「ストⅡダッシュ」での性能を再現した「エクストラ（EX）プレイヤー」が用意されている。EXプレイヤーを使うには、キャラクター選択画面で、使いたいキャラクターにカーソルを合わせて、スタートボタンを1回（春麗は2回）押したあとに決定すればOK。EXプレイヤーの特徴は以下のとおり。

Ⓐ空中ガード、ダウン回避技、投げ受け身、挑発、スーパーコンボ、ZEROカウンター、オリジナルコンボが使用不可
Ⓑ相手との間合いで基本技が変化する

●殺意の波動に目覚めたリュウ

キャラクター選択画面で、リュウにカーソルを合わせて2回スタートボタンを押したあとに決定すると、阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺など、豪鬼の技の一部をマスターした「殺意の波動に目覚めたリュウ」が使用可能。

●サバイバルモード

コイン投入後、Ⓟボタン3つを押したままスタートボタンを押すと、全18キャラクターとの勝ち抜き戦「サバイバルモード」がプレイできる。サバイバルモードのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全18ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ体力ゲージ、スーパーコンボゲージともに持ち越し（体力ゲージはラウンドごとに少しずつ回復）
Ⓒコンティニューは不可
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、ケン→ナッシュ→ダルシム→バーディー→春麗→さくら→ガイ→ソドム→ローズ→ロレント→アドン→ダン→ザンギエフ→リュウ→サガット→ベガ→元→豪鬼

◀サバイバルモードをクリアすると、このような画面が見られるのだ。

●ドラマチックバトル

コイン投入後、Ⓚボタン3つを押したままスタートボタンを押すと、2対1でCPUキャラクターと闘う「ドラマチックバトル」がプレイできる。ドラマチックバトルのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全4ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ1人プレイ時はCPUキャラクターがパートナーになる
Ⓒ体力ゲージ、スーパーコンボゲージはふたりで1本を共有し、こちらのスーパーコンボゲージはつねに満タン
Ⓓオートマチック、EXプレイヤーは使用できない（殺意の波動に目覚めたリュウは、プレイヤーのみ使用可能）
Ⓔ対戦キャラクターの登場順は、アドン→サガット→ベガ→真・豪鬼

◀ゲージが減らないので、スーパーコンボもオリジナルコンボも使い放題だ。

◀ドラマチックバトルのエンディング。ふたりのバストアップが表示される。

●技の追加&バランス調整

いくつかの新技が登場したほか、「ストZERO2」からあった技のなかにも、性能が変わったものが多い（キャラクターごとのおもな変更点はP.39を参照）。

●オリジナルコンボ

発動コマンドが「ⓅⓅ+Ⓚ」または「Ⓟ+ⓀⓀ」から「強Ⓟ+強Ⓚ」になった。

●ZEROカウンター

スーパーコンボゲージ消費量が、1レベル分から1.5レベル分に増えた。

●対CPU戦

殺意リュウのストーリーが加わったことをのぞけば、「ストZERO2」と同じ。

## SECRET FEATURE

●真・豪鬼モード

コイン投入後、中Ⓟ+中Ⓚを押したままスタートボタンを押すと、いきなり真・豪鬼と闘うことができる。

◀真・豪鬼を倒すと、それだけでエンディング。1戦しかできないモードなのだ。

●隠しカラーの選択

キャラクター選択画面でさくらにカーソルを合わせて、スタートボタンを5回押すと、通常のカラーリングよりカラフルな、隠しカラーのさくらを選択できる。ちなみに、中Ⓟか弱Ⓚで決定すれば、幻の「白ブルマーさくら」になるのだ。

## CONSUMER VERSION

### サターン版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年9月18日発売

『ストZERO2 ALPHA』の移植作『ストZERO2ダッシュ』と、『スパⅡ』『スパⅡX』を収録。『ストZERO2ダッシュ』は、ドラマチックバトルこそないものの、トレーニングモードが追加され、さらに、特殊な条件を満たせばバーサスモードでキャミィが使用できる特典つきだ。

◀"ストZEROシリーズ"初登場のキャミィ。

### "プレイステーション"版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年10月23日発売

トレーニングモードがない点をのぞけば、SS版と同じ内容。『ストZERO2』の移植作品と同様、真・豪鬼が使用できるほか、必殺技のかわりにスーパーコンボを出せる「S-COMBOモード」というモードも収録されている。

### サターン版『ストリートファイターZERO2ダッシュ』

■2,800円　■'98年11月19日発売

『ストリートファイターコレクション』のなかから、『ストZERO2ダッシュ』のみをサタコレ（廉価版シリーズ）で発売。ゲーム内容に変更はない。

## Column ストZERO2 ALPHA愛好者のつぶやき

『ストZERO2 ALPHA』は、前作のキャラクターの大半が弱くなっているため、不満を抱いた人もいるかもしれない。しかし、よくよくやりこんでみるとわかるが、実際には一部のキャラクターで顕著だった"理不尽な強さ"をていねいに取りのぞいており、ゲームバランスに関しては『ストZERO2』よりも上なのだ。『ストZERO2』の続編としてでなく、ひとつの独立した対戦格闘ゲームとして見れば、非常に"遊べる"ゲームと言えるだろう。さぁ、キミも武神無双連刈ばかり狙っているガイを倒しに行こうではないかっ！

◀大幅に弱体化した春麗とナッシュも、まだまだ十分闘える。

## 『ストZERO2』からのキャラクターの変更点

ここでは、ノーマルキャラクターが『ストZERO2』とくらべてどのように変わったのか、また、エクストラプレイヤーとノーマルキャラクターはどこがちがうのかを、簡単に紹介していく。

### リュウ
強・波動拳にダウン効果がなくなったかわりに、ややスキが大きいながらもダウン効果を持つ灼熱波動拳が追加。

### ケン
相手が近距離にいるときの立ち強Ⓚがけさ蹴りに変わり、また、LV3昇龍裂破の無敵時間が大幅に伸びた。

### 春麗
基本技、必殺技の多くが弱体化。気功拳も弾の射出後のスキが大きくなった(『ストII』服の春麗は変化なし)。

### サガット
スーパーコンボゲージを1レベル分使ってタイガーブロウを強化する、アングリーチャージが加わった。

### アドン
基本技の大半に、食らい判定が大きくなったり、攻撃速度が遅くなったりという調整がほどこされた。

### バーディー
ブルホーンが、タメ時間に応じて攻撃力が増える技から、タメ時間に応じてヒット数が増加する技に変わった。

### ガイ
ノーマルキャラクターで唯一、弱体化した点はなし。しかもLV3専用スーパーコンボ、武神無双連刈が追加された。

### ソドム
ダウン回避技の一種であるテングウォーキングが、起き上がった瞬間などのリバーサル時にも出せるようになった。

### ナッシュ
サマーソルトシェルの空中ガード不能時間がなくなったのに加え、ソニックブームのゲージ増加量が半分以下に。

### ローズ
しゃがみ強Ⓟが打ちにくくなったものの、前進しながら攻撃するソウルピエーテという特殊技が追加された。

### ベガ
Ⓟ ZEROカウンターの攻撃判定の出現が遅くなったうえ、LV1ニープレスナイトメアの無敵時間も短くなった。

### 豪鬼
5種類ある飛び道具のすべてと、いくつかの基本技が弱体化。瞬獄殺は攻撃力が高まったが、実用性は低い。

### ダン
8分の1の確率で白く光っていた(=無敵状態になった)晃龍拳が、攻撃回数に応じて光るようになった。

### ダルシム
『スパIIX』のヨガインフェルノの再現とも言えるスーパーコンボ、ヨガテンペストが新たに追加された。

### ザンギエフ
スクリューパイルドライバーの投げ間合いが広がったが、相手の起き上がった直後などを投げるのは不可能に。

### 元
喪流のジャンプは速度が遅くなり、飛距離も伸びた。また、逆瀧を連続ヒットさせることが簡単になった。

### ロレント
オリジナルコンボ中にハイジャンプ攻撃を連発しても、前作のような大ダメージを与えることはできなくなった。

### さくら
➡+中Ⓚの動作は少し遅くなったが、飛び道具の上でバウンドできる必殺技、さくら落としが追加された。

### EXリュウ
空中竜巻旋風脚などがないかわりに、弱Ⓚをキャンセルして強Ⓟを出す「同時押しスペシャル」が使用可能。

### EXケン
昇龍裂破を空中で出しても相手が燃えないが、動作が全体的に少し速い。前方転身、[illegible]などは使用不可。

### EX春麗
天昇脚と気功拳がなく、旋円蹴のコマンドが⬇タメ⬆+Ⓚになっている。立ち中Ⓟの動作スピードが速いのも特徴。

### EXサガット
タイガーショットの攻撃動作が速いほか、タイガークラッシュのコマンドが『ストII』時代の⬇↘➡↗+Ⓚにもどっている。

### EXベガ
ダブルニープレスは、攻撃後のスキが少ない。また、サイコクラッシャーを通常の必殺技として使うことが可能。

### EXダルシム
ドリルキックは角度が1種類しかないが、低空で出せる。なお、ヨガフレイムのコマンドは⬅↙⬇↘➡+Ⓟだ。

### EXザンギエフ
スクリューパイルドライバーに弱中強の差がなく、ノーマル版における、弱の投げ間合いと強の攻撃力を併せ持つ。

CPU専用キャラクター(PL、SS版のみ使用可)

### 真・豪鬼
飛び道具の攻撃力が低下したほかは、ほぼ変化なし。相変わらず驚異の強さ。

## 殺意の波動に目覚めたリュウ

阿修羅閃空と瞬獄殺の性能は豪鬼のものにおとる。ノーマル・リュウと同様、波動拳を主体にした闘いかたが有効だ。

### 乱入戦前(vs さくら)

さくら「ハァ、ハァ……やっとつかまえ………あれ？　あなたは……？」
殺意リュウ「………………」
さくら「あなた、あの時のあの人じゃない……どうして！？」
殺意リュウ「我が道をはばむ者……容赦なし！！」

### ボス戦前(vs 豪鬼)

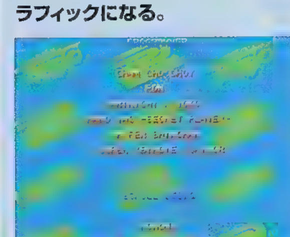
豪鬼「！　……ほう、小僧にしてはなかなかの眼だ……」
殺意リュウ「……ゴウキ…………師の……ゴウケン師匠の敵……！」
豪鬼「フン、しょせんは未熟者か。その程度のこざかしい殺意で我にかなうと思うてか！」

### エンディング

ゴウキを倒し、その拳を赤く染めたリュウ。
その後、彼の行方は知れない。
リュウがまとっていたのは、
真の「殺意の波動」だったのか？
ゴウキの念を受け継ぎ、
『拳を極めし者』として生きるのか？
再び彼が我々の前に姿を見せる時、
その答えが示されるであろう。
業深き拳の行き着く先は、
終末か、それとも……

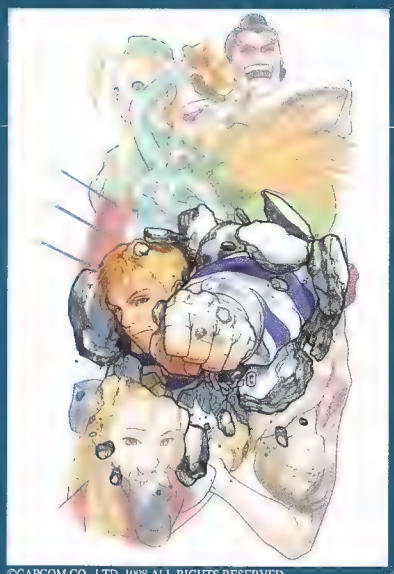
### スタッフロール

バックに「ALPHA」のロゴが加わっていることをのぞけば『ストZERO2』と同じ。ちなみに、真・豪鬼モードではバックが豪鬼のグラフィックになる。



# ストリートファイターZERO3

発売日●'98年7月
基　板● CP-システムII



**STORY**

真の格闘家を目指す男、リュウ。内なる力"殺意の波動"は彼に何をもたらすのか。その答えを求め、宿敵を求め、リュウは旅立つ。……そんな彼の姿が、強い格闘家の"身体"を求めるベガの目に映っていた。ベガの真の目的は？そして"サイコドライブ"とは……？

**総勢28人という圧倒的なボリュームと、カプコン2D対戦格闘初となる時限式の隠しモード満載で送る、『ストZERO』シリーズの集大成的作品。前作までのシステムが大幅に変更され、新たな要素も多数盛りこまれている。なかでもISMセレクトは、より自分の好みやスタイルに合ったプレイを可能にした。**

©CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.

## GAME SYSTEM

「ストZERO2 ALPHA」から、以下のシステムが追加・変更になっている。

### ●新キャラクターの追加

「ストII」のブランカ、エドモンド本田、バルログ、『スパII』のキャミィ、『ファイナルファイト』のコーディー、コミック「さくら がんばる！」に登場したかりん、そしてオリジナルキャラクターのレインボー・ミカが加わった。

### ●ISM(イズム)セレクト

「ISM」はキャラクターの戦闘スタイルや特性を表しており、各キャラクターごとにX、Z、Vの3種類が用意されている。それぞれのISMのちがいをまとめてみたのが下表。ほかにも、V-ISMでのみ必殺技キャンセル可能な基本技があったり、X-ISMには同時押しキャンセル(→P.19)があるなどのちがいが存在する。

**■ISMごとのちがい**

| 内容 | X-ISM | Z-ISM | V-ISM |
|---|---|---|---|
| 移動スピード | Z-ISMより速い | 前作と同じ | X-ISMより速い |
| 地上基本技 | 間合いで変化 | 間合いで変化 | レバー入力で変化 |
| スーパーコンボゲージの増加量 | Z-ISMの1.5～2倍 | 標準 | Z-ISMの1.5～2倍 |
| スーパーコンボ | 1種類 | 2～4種類(レベル選択可能) | × |
| オリジナルコンボ | × | × | ○ |
| ZEROカウンター | × | ○ | ○ |
| ZEROカウンターのゲージ消費量 | — | 最大値の3分の1 | 最大値の2分の1 |
| 空中ガード | × | ○ | ○ |
| 地上受け身 | × | ○ | ○ |
| 与えるダメージ(通常) | Z-ISMの1.2倍 | 標準 | Z-ISMの0.8倍 |
| 与えるダメージ(ケズリ) | Z-ISMの2.0倍 | 標準 | Z-ISMの0.5倍 |
| 受けるダメージ(通常) | Z-ISMの1.1倍 | 標準 | 標準 |
| 受けるダメージ(ケズリ) | Z-ISMの2.0倍 | 標準 | Z-ISMの0.5倍 |
| ガードパワーゲージ | Z-ISMより1目盛り多い | 標準 | 標準 |

※○……使用可能、×……使用不可

### ●空中コンボ

前作では、攻撃を受けて吹き飛んでいるキャラクターには特定の技しか当たらなかったが、本作ではどんな技でも追撃できる。そのため、さまざまな状況で空中の相手に対する連続技を狙えるようになった。

### ●空中受け身

空中コンボに対抗するシステム。相手の攻撃で吹き飛ばされたときにⓅボタンを複数同時押しすると、空中で体勢を立て直す「空中受け身」が行なえる。空中受け身は、動作のはじめに無敵時間があるが、相手の技の動作が終わっていなければ使用できない。また、空中受け身はレバーの入力方向によって3種類あり、それぞれ以下のような特徴を持つ。

| 空中受け身の種類 | 特徴 |
|---|---|
| 前方空中受け身 | すぐに反撃を行なえる<br>間合いが離れにくい |
| 中立空中受け身 | すぐに着地できる<br>追撃をかわしやすい |
| 後方空中受け身 | 無敵時間が長い<br>低空でも使用可能 |

### ●ガードクラッシュ

攻撃をガードするたびに、ガードパワーゲージが減っていく(時間の経過とともに少しずつ回復)。ゲージの残量がゼロになるとガードがくずされ、しばらく無防備状態になってしまう「ガードクラッシュ」が起こる。

◀ガードクラッシュすると、ガードパワーゲージの上限も減ってしまう。

### ●カウンターヒット

相手の技の動作開始から、攻撃判定が消えるまでにこちらの攻撃をヒットさせると、「カウンターヒット」が発生。カウンターヒットした技は、ダメージとのけぞり時間が増加する。

◀地上で強攻撃がカウンターヒットすると、相手が吹き飛ぶ。

### ●ダメージ軽減

攻撃を食らう瞬間にレバーかボタンを入力すると、受けるダメージを減らせる。

### ●オリジナルコンボ

本作のオリジナルコンボは「分身が本体の動きをトレースする形態」になり、コマンドが「同じ強さのⓅⓀ同時押し」に変わった。分身と本体の動きの時間差は、ボタンの強弱によって決まる(弱は短く、強は長い)。また、技の動作速度は基本的に通常時と変わらなくなったが、フォロースルーをキャンセルできる点は前作と同じだ。

◀オリジナルコンボ発動中にも、ジャンプや通常投げが使用できるようになった。

### ●地上受け身

前作までのダウン回避技。コマンドが「Ⓚボタン複数同時押し」に変更された。レバーを前方に入れることで少しだけ移動距離を伸ばせるようになったが、その場ですぐ起き上がること(前作での弱・ダウン回避技)は不可能に。

### ●投げ技

通常投げのコマンドが「←or→+ⓅⓅ(orⓀⓀ)」に変わり、相手を投げるまでの予備動作と、投げ失敗ポーズが追加された。また、すべてのキャラクターが空中投げを使えるようになった。

### ●ZEROカウンター

コマンドが「地上でのガード硬直中に→+同じ強さのⓅⓀ同時押し」に変更された。なお、スーパーコンボゲージの消費量は『ストZERO2』と同じだが、使うたびにガードパワーゲージの上限&残量が1目盛り分ずつ減ってしまう。

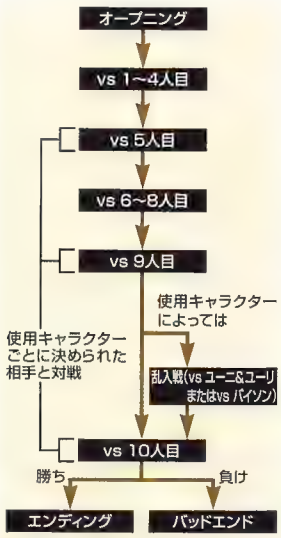
### ●スーパーコンボ

スーパーコンボのレベルの指定方法が、同時押しするボタンの数から、LV1なら弱、LV2なら中、というようにボタンの強弱に変わった。

### ●対CPU戦

本作の対CPU戦は基本的に10人のキャラクターと闘うが、使用するキャラクターごとに5人目、9人目、10人目(最終戦)の相手が固定されている。また、使用キャラクターが春麗、バーディー、ローズ、ダン、ダルシム、ローレント、ブランカ、キャミィ、R.ミカ、かりんの場合は、9人目と10人目のあいだにかならず、ユーニ&ユーリ、またはバイソンと闘う「乱入戦」が挿入されるのだ。なお、10人目のキャラクターに負けると、バッドエンドになってしまう(→P.63)。

**■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)**



▲vs ユーニ&ユーリは1対2の変則バトル。いわゆる「逆ドラマチックバトル」だ。左右からはさみこまれるとマズイ。

# SECRET FEATURE

### ●バイソン、ユーニ、ユーリを使用する

以下の手順を踏むと、対CPU戦に登場する3人のキャラクターが使用可能になる。

❶ゲームを約15日以上稼働させる(タイトル画面のバックが黄色から薄い赤色に変わる)
❷キャラクター選択画面で、カーソルをかりんに合わせたまま1秒以上止めたあと、ルーレットに合わせる。そして……
バイソン:スタートボタンを押しながら決定
ユーニ:レバーを←or→(画面外側方向)に入れながら決定
ユーリ:レバーを↑or↓(画面外側方向)に入れながら決定

### ●隠しモードでプレイする

本作には、各キャラクターの使用できるシステムや攻撃力などが変わる隠しモードがある。それぞれのモードへの入りかたと特徴は以下のとおり。

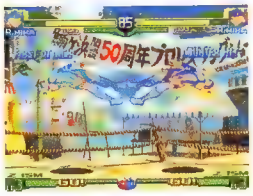
【クラシカルモード】
❶ゲームを約30日以上稼働させる(タイトル画面のバックが薄い緑色に変わる)
❷強Ⓟ+強Ⓚを押しながらゲームをスタートし、キャラクターを選択する

クラシカルモードは、X、Z、Vといった通常のISM選択ができない、隠しISMとも言うべきモード。クラシカルモードのキャラクターは、攻撃力、移動速度などの基本能力こそX-ISMと同じだが、スーパーコンボ、空中受け身は使用不可能。反面、ガードパワーゲージがないために絶対にガードクラッシュせず、また、吹き飛び中の食らい判定が通常より早く消えるので、空中コンボを食らいにくいという長所もある。

◀空中コンボは食らわないが、受け身がないため起き上がりを攻められやすい。

【マジ(本気)モード】
❶ゲームを約50日以上稼働させる(タイトル画面のバックが薄い青色に変わる)
❷中Ⓟ+中Ⓚを押しながらゲームをスタートし、キャラクターを選択する

マジモードに入ると、画面下にL.O.(Limiter Offの略称)のワクが出現し、マジモードを利用している側にはONの文字が表示される。マジモードのキャラクターは、自分の技の攻撃力が高くなるが、それ以上に受けるダメージも増加。しかも相手に1本取られるだけで負けとなるため、一方的に不利になってしまうのだ。なお、このモードは対2P戦か対CPU戦の設定が1本勝負だと使用できない。


◀受けるダメージのほうが大きくなる。「マジ?」と言いたくなるモードだ。

### ●サバイバルモード

ゲームを約150日以上稼働させた基板で、Ⓟボタン3つを押しながらゲームをスタートすると、全28キャラクターとの勝ち抜き戦「サバイバルモード」がプレイできる。サバイバルモードのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全27ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ体力ゲージは持ち越し(ラウンドごとに少しずつ回復)。スーパーコンボゲージはラウンドごとに満タンになる
Ⓒコンティニューは不可
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、ケン→ナッシュ→R.ミカ→ダルシム→バーディー→春麗→E.本田→さくら→ガイ→ソドム→コーディー→ザンギエフ→ユーニ&ユーリ→アドン→かりん→ダン→キャミィ→ローズ→ロレント→ブランカ→リュウ→元→豪鬼→バイソン→バルログ→サガット→ベガ

### ●ドラマチックバトル

ゲームを約150日以上稼働させた基板で、Ⓚボタン3つを押しながらゲームをスタートすると、2対1でCPUキャラクターと闘う「ドラマチックバトル」がプレイできる。ドラマチックバトルのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全6ステージで、ラウンド数は通常の対CPU戦と同じ
Ⓑ1人プレイ時は、選んだキャラクターに応じたCPUキャラクターがパートナーになる(下表の組み合わせで決定)

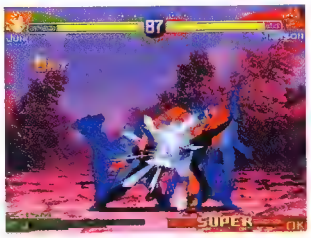
キャラクターの組み合わせ

| | | | |
|---|---|---|---|
| リュウ | ケン | ベガ | キャミィ |
| 春麗 | ナッシュ | 豪鬼 | 元 |
| サガット | アドン | ダン | ブランカ |
| バーディー | バイソン | ザンギエフ | R.ミカ |
| ガイ | コーディー | ロレント | バルログ |
| ソドム | E.本田 | さくら | かりん |
| ローズ | ダルシム | ユーニ | ユーリ |

Ⓒ体力ゲージはキャラクターごとに個別で、スーパーコンボゲージは共有
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、アドン→豪鬼→バイソン→バルログ→サガット→ベガ

なお、ユーニ&ユーリのコンビでドラマチックバトルをプレイした場合、乱入戦でCPUユーニ&ユーリが使ってくる技を、以下のコマンドで使用することが可能だ。

| ユーニ&ユーリ専用技 | コマンド |
|---|---|
| サイコチャージα(ユーリ) | ⓀⓀⓀ |
| サイコチャージβ(ユーニ) | ⓅⓅⓅ |
| スーパーコンボ(X-ISM専用) サイコローリング | ↓↘→↓↘→+Ⓟ |
| スーパーコンボ(X-ISM専用) デスクロスダンシング | 弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ(LV3専用) |


▲スーパーコンボはふたりが同時に攻撃する技。コマンド入力はどちらのキャラクターでもできるが、両者が地上にいないとキマらない。

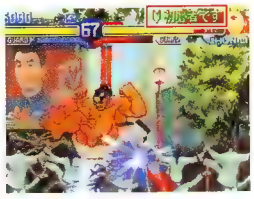
### ●ファイナルバトル

ゲームを約150日稼働させた基板で、ISM選択時に「スタートボタン+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ」を押しつづけると、いきなり10人目(最終ボス)と闘える。勝つとエンディング、負けるとバッドエンドだ。

### ●乱入者向けメッセージの表示

対CPU戦で、各ステージの開始前からスタートボタン+いずれかのボタンを押しつづけていると、乱入者向けのメッセージを表示させることが可能。その内容は、押したボタンの種類によって下表のようになっている。

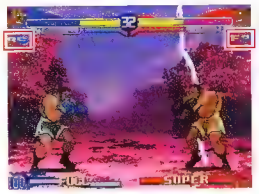
| 押したボタン | メッセージ |
|---|---|
| なし | 挑戦者求む!! |
| 弱Ⓟ | 初心者です |
| 弱Ⓚ | お手やわらかに |
| 中Ⓟ | ドンとこい!! |
| 中Ⓚ | 魂を見せてくれ! |
| 強Ⓟ | かかってきなさい |
| 強Ⓚ | 私を倒してみろ! |



◀このメッセージ・コマンドを知っている人に、初心者はあまりいない(たぶん)。

### ●ターンパンチの段階を表示させる

使用キャラクターがバイソンのときに、ラウンド開始前から強Ⓟ+弱Ⓚを押しつづけていると、プレイ中に自分がタメているターンパンチが、何段階目なのかが表示されるようになる。


◀ターンパンチのタメ段階が、Ⓟ版なら赤色、Ⓚ版なら青色で表示される。

### ●勝利ポーズを選択する

相手を倒したあとに、スタートボタン以外のボタンをどれかひとつだけ押していると、押したボタンに対応した勝利ポーズをとることができる。

# CONSUMER VERSION

### “プレイステーション”版『ストリートファイターZERO3』

■5,800円 ■'98年12月23日発売

アーケード版をほぼ忠実に移植した内容に加え、『ストⅡ』シリーズでおなじみのディージェイ、フェイロン、ガイルなどが使える豪華版。ワールドツアーモードが追加されたほか、“ポケットステーション”にも対応している。

### ドリームキャスト版『ストリートファイターZERO3 ～サイキョー流道場』

■5,800円 ■'99年7月8日発売

“プレイステーション”版とほぼ同様の要素に加え、ネットワークを利用して段位認定戦に挑戦することなどができる。また、対CPU戦の最終ボスであるファイナルベガを使用可能。

### ドリームキャスト版(D-DIRECT専売)『ストリートファイターZERO3 ～サイキョー流道場 for Matching Service』

■3,800円 ■'01年2月15日発売

「マッチングサービス」によりネットワーク対戦が可能なのが特徴。

### サターン版『ストリートファイターZERO3』

■5,800円(4メガ拡張RAM同梱版:7,800円) ■'99年8月5日発売

4メガ拡張RAMカートリッジ専用。ネットワークに対応していないことをのぞけば、DC版とほぼ同じ内容。

## Column シークレット解禁コマンド

隠しキャラクター、クラシカルモード、マジモード、サバイバルモード、ドラマチックバトル、ファイナルバトルは、いずれも基板が一定期間以上稼働していなければ利用できない。しかし、テストモード中の特定の項目でコマンドを入力すれば、稼働日数の少ない基板でも隠しキャラクターやクラシカルモード、マジモードが解禁されるのだ(下表参照)。なお、隠しキャラクターや隠しモードは、解禁後に最低一度はスタートボタンを約1秒間押しっぱなしにしてゲームをはじめなければ、実際にプレイ可能にはならない(これは基板の稼働時間によって各要素が出現したときも同様)。

| モード | 入力する項目 | 隠しキャラクター解禁コマンド | 入力成功のメッセージ |
|---|---|---|---|
| 隠しキャラクター | 入力テスト | 弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ(すべて1P) | HERE COME NEW CHALLENGERS |
| クラシカルモード | カラーテスト | 1P弱Ⓚ、2P強Ⓚ、1P中Ⓟ、2P中Ⓟ、1P↑ | TRADITIONAL FIGHT BEGINS |
| マジモード | ゲームデータ | 2P→、2P↓、1P←、2P強Ⓚ、1P→、1P↓、2P弱Ⓟ、1P↑ | ENJOY NEW FIGHTING STYLE |

## リュウ

連続ヒットするようになった竜巻旋風脚は、相手を気絶させやすい。それを組みこんだ連続技が効果的だ。

### オープニング

真の格闘家を目指す男……リュウ。内なる力『殺意の波動』は彼の胸中になにをもたらすのか。答えを求め、宿敵を求め、リュウの旅は続く……。

### 5人目対戦前（vs ローズ）

ローズ「リュウ……今のままでは、あなたはあの男に勝てない。いいえ……勝負には勝ててもあなたの魂は奪われてしまうわ」
リュウ「!?　何だ、あんたは？　あの男とは、いったい……？」
ローズ「さあ、私と戦いなさい……そして私を、倒してみなさい！」

### 5人目対戦後（vs ローズ）

ローズ「拳に込めるのは『力』じゃない、あなたの『魂』……。真の格闘家を目指すということは、その意味を探るということ。答えは探して見つけるものじゃない、あなたが……『魂』が作るもの。あの男と向かい合っても……そのことを、忘れてはダメよ」

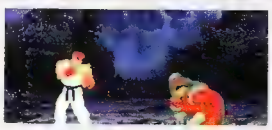
### 9人目対戦前（vs ケン）

ケン「リュウ……俺と勝負だ……最強は俺だ……お前なんかじゃない……！」
リュウ「……ケン？　どうした？　その目……何があった!?」
ケン「うるさいっ!!　いつもの俺と思うな、いくぞ！」

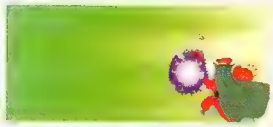
### 10人目対戦前（vs ベガ）

リュウ「ケン!!　!?　お前は!?」
ベガ「フハハハハハハ!!　さすがはリュウ！　ケンという男……よほどお前に置いていかれるのが恐かったようだ。このベガ様が少し力を与えただけで焦りを抑えきれなくなったわ！」
リュウ「……なんだと!?」
ベガ「さあ、こんどはキサマの番だ。我がサイコパワーの洗礼で、黒き本性、引き出してくれる！」

### エンディング



リュウ「ローズが言っていた『あの男』……こいつのことなのか？　な、何だ!?」
ベガ「フゥゥハァァハァァハァァアア!!　リュウゥゥゥウウウウ!!!!　貴様は我が次の肉体……次の『ベガ』になるべき体ァ！　たとえこの身が滅してもォォオ!!　わが魂はああぁぁあああ!!　死ィィィなァァァんんんんッッ!!」



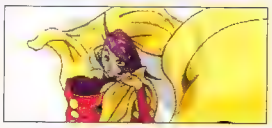
リュウ「グ……グァァァアアアア!!!」

春麗「こちらICPO特別捜査官、春麗！　現在ベガが居ると思われる地点に異常なエネルギーの増大を確認！　何が起こってるの!?」

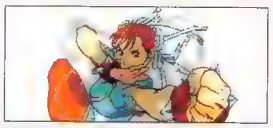
ナッシュ「俺にもわからん！　だがレーダーから目を離すな！　やっと追いつめたんだ……逃がしてたまるか！」

リュウ「グォォオオオォォォォオオオ……!!!（……これが……俺の本性？　沸き上がる力……何もかも壊したくなる力……ゴウキの言う……殺意の波動……答えは……ベガと……同じ……!?）」

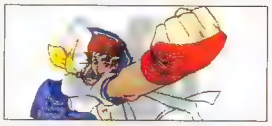
サガット「俺はいつでもお前の挑戦を受ける！」



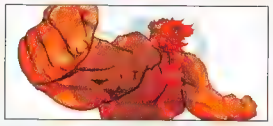
ローズ「あの男と戦うときも……忘れないで！」



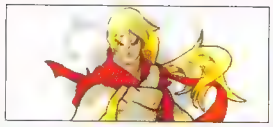
春麗「次に会うときはもっと強くなる……でしょ？」



さくら「また……戦ってくれますよね？」



豪鬼「うぬの力……目覚めさせてみぃ！」



ケン「リュウ！　もう一回……勝負だ!!」

リュウ「……!!　うぉぉぉおおおおーーーーッッ!!」

ベガ「なぜだ……？　悪そのものといえる黒き力……その身に宿しながら……わが支配を退けるというのか……バカな……バカな……バァァァカァァなあああぁぁぁ!!」

ナッシュ「……なに？　消えただと？　まだヤツの……シャドルーの基地は無事のようだが……？」
春麗「どうやらベガは基地の中にはいないみたいね。何にしろ、今がチャンスよ！　ナッシュ、頼んだわ！」
ナッシュ「わかった！　2時間後、そっちに戻る！　……さあ！　大掃除といくか！」

2日後
ケン「もう行くのか、リュウ。今回はおまえに借りばかり作っちまったな……」
リュウ「ああ……気にするな。俺は今……ものすごくワクワクしてるんだ。知り尽くしたと思っていても、まだまだ知らないことばかり。進めば進むほど……格闘ってやつは恐ろしい。そして……面白い！」
ケン「ハハッ！　あいかわらずクサいセリフだな。忘れるなよ！　次は俺が、貸しを作る番だぜ！」

## ケン

波動拳のスキが大きくなったため、跳ばせて落とす戦法より、足技を駆使してガードクラッシュを狙うのが基本。

### オープニング

リュウの永遠のライバル、ケン・マスターズ……。手にした『全米格闘王』の名声は恥じることない格闘家の証……。ならば何故、友の背中は己の心をはやらせるのか……？　彼は歩きはじめた、答えは烈火をまとう、拳の先にあると……。

### 5人目対戦前（vs かりん）

かりん「ずいぶんとお悩みのようですわね、ケン・マスターズさん」
ケン「久しぶりだなお嬢様……悪いが今は腕試しって気分じゃないんだ」
かりん「全米格闘王の言葉とはとても思えませんわね……。わたくしが目を覚まさせてさし上げますわ!!」

### 5人目対戦後（vs かりん）

かりん「さ、さすがですわね……。二度もこの身を伏されるとは……」
ケン「ところで……どうしているんだい、お嬢様のライバルの方は……？」
かりん「再び拳を交えたとき、その闘いをお互い価値あるものと感じ合いたい。だから、こうしてわたくしは自分の強さを磨いています……。さくらさんも同じだと思いますわよ、きっと……」
ケン「その闘いを価値あるものと感じ合うため……か……」

### 9人目対戦前（vs さくら）

さくら「ケンさん！　あたしと戦ってください！」
ケン「それはいいけど……きみの相手はリュウじゃないのか？」
さくら「もちろんリュウさんとも戦いたいけど……。……確かめてみたいんです！　あれからどれだけ強くなったのか。ケンさんが、そして……あたし自身が!!」

### 9人目対戦後（vs さくら）

さくら「ケンさん！　ありがとうございました!!　強い人と闘ってると、あたし、いつも思うんです！　今こうして闘っていられる……ただそれだけで、素晴らしいって！」
ケン「そうか……そうだったよな。俺は何を焦ってたんだろう……。「あいつ」と闘える……ただ、それだけでいいじゃないか。目が覚めたよ！　こっちこそありがとう……さくらちゃん！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ケン・マスターズ……。リュウと同門の全米格闘王か……」
ケン「何者だ、あんた!!」
ベガ「あの男との差、いかほどのものか、このベガが見定めてやろう!!」
ケン「悪いが、俺はあいつとは違う……。俺は俺のやり方であんたをブッ倒してやるぜ！」

## 春麗

すばやい動きとリーチの長いしゃがみ中Ⓚが生命線であることには変化なし。ISMごとに有効な対空技が異なる。

### オープニング

ICPOシャドルー特別捜査官、春麗……。シャドルーに上層部を押さえられ、事実上、捜査班が無力化された今、彼女は、同じくシャドルーを追うナッシュという協力者を得て、独自にベガに迫ろうとしていた……。

### 5人目対戦前（vs バーディー）

春麗「ちょっといいかしら？　……ミスター・バーディー？」
バーディー「あんだぁ？　インターポール様が何の用だ？」
春麗「あなたがすでにシャドルー隊員だということは調査済みよ。さ……ベガの居場所を言いなさい！」
バーディー「へッへッへ……言わないときはどォォーしてくれるんだァア？」

### 5人目対戦後（vs バーディー）

春麗「……ま、こうなるワケね！　しゃべる気になったかしら？」
バーディー「ヂ……ヂグジョォォオオ！！　言わねえぞ！　タイランドの地下基地は後で俺様が乗っ取り……。……あ！」
春麗「ご協力感謝するわ……ミスター！」

### 9人目対戦前（vs キャミィ）

春麗「……!?　あなたは!?」
キャミィ「……きて……は……ダメ……ベガさ……まの……ために……わたし……たち……は生まれ……た……うぅっ！！」
春麗「どうしたの……!?　大丈夫……！？」
キャミィ「イヤ……コロス……おま……えを、コワ……イ……コ……ロ……ス！！」

### 乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

ベガ「フン……やはり問題ありか。余計な自我が目覚めよったわ」
春麗「ベガ！！　こんな幼い子供を……！！」
ベガ「あわてるな……まだショーは途中だぞ。さあ……少し相手をしてやれ！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

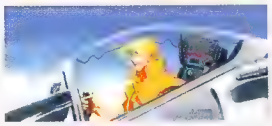
春麗「罪のない……子供たちを……こんなことって……。もう……許さないわ……！！　ベガ！！！」
ベガ「フッハハハハハ！　楽しませてくれる！　よかろう……お前も我が力の実験台になる資格をやろう！！」

### エンディング

春麗「麻薬密売および兵器不法所持、製造、……容疑は山ほどあるわ！　あなたを逮捕……あっ!?」
ベガ「フッハッハッハッハッ！！　我が身は不死身！　弱者が我を憎み、恐れる限り、我の命は永遠に尽きぬ……！　そろそろ……ゴミどもには消えてもらう時がきた」

ベガ「世界中の……すべての弱者に等しく我が恐怖を授ける。そして……絶望の叫びによって我を最強たらしめるのだ！」

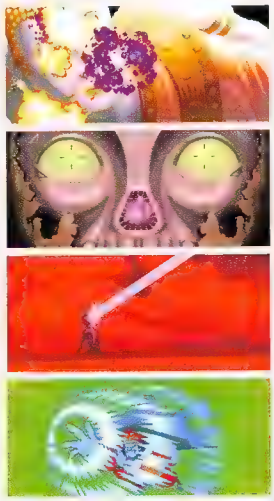
ベガ「ムアーーーーッハッハッハァァ！！」



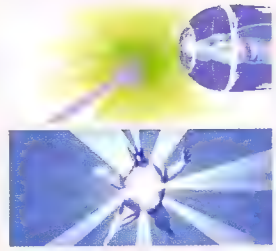
ナッシュ「春麗！　聞こえるか！　こちらナッシュ！　どうやら……最悪の事態になっちまったようだ。ヤツはサイコパワーで大都市を消し去るつもりだ……。俺はなんとかヤツを追う……君は地下基地に潜入してヤツを止める手段を探してくれっ！」

春麗「シャドルーの最重要施設と呼ばれるここなら、何か方法があるはず……。何か……、何かベガを食い止める手段があるはずよ……」

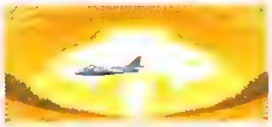
春麗「こ、これはシャドルーの新兵器!?　……使えるかもしれない！」



ベガ「ムアーーーーッハッハッハァァ！　滅びよ！！　弱者ども！！　ナァニィイイイイッ……！！！」



ベガ「バカな……バカな……バァァァカァァなぁぁぁあああ！！」



ナッシュ「春麗、聞こえるか!?　こちらナッシュ！　やった……！　やったぞ……！！　あの爆発ではヤツとて生きてはいまい……。俺たちは……ついにヤツを仕留めたんだ……！！」

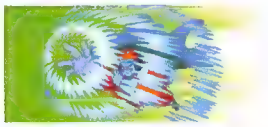
春麗「大丈夫？」
キャミィ「……う……。あ……あたし……どうしたの？」
春麗「もう心配ないわ。悪夢は去った……はず。でも……あたしの仕事はまだ終わっていない。ベガのような悪を二度とはびこらせないために……私の闘いは続くわ……そう……まだ、はじまったばかり……」

### エンディング

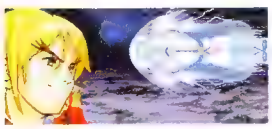
ケン「ハァッ、ハァッ……まったくタフな野郎だな……。いい加減、疲れちまったぜ……」

ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！」

ベガ「ならば、今すぐ楽にしてやろう……。我がサイコパワーを受け入れよ！　さすれば、疲れも痛みも知らぬ体となるわ！」



ベガ「ヌゥウゥゥゥーーーーン！！」



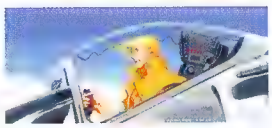
ケン「……決めるぜ、最後の一撃。あいつと共に修行したこの技で！」

ケン「昇……龍……拳……ッ！！」

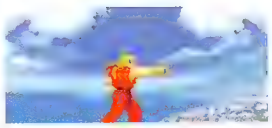
ベガ「まさか……こ……このベガがぁぁ……っ！！」

ベガ「グゥハァァアアアーーーーッ！！！」

ケン「へへへ……どうだい、俺の昇龍拳は……？　あいつのとは違って天にも昇る気分だろ？」



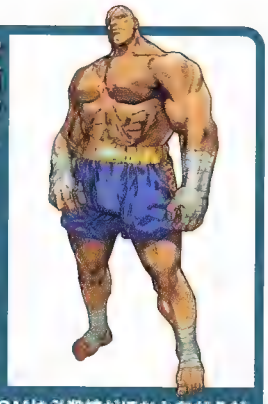
ナッシュ「なにっ……！！　サイコエネルギーの反応が消えた！　何が起こったんだ!?　まさか、ヤツは……」



ケン「待っていろ、リュウ……もう、今までの俺とは違う……。俺は俺のやり方で自分の強さを確かめ……そして、自分の強さに磨きをかけていく……！」

ケン「次にお前と拳を交えたとき、その一瞬一瞬を……何よりも、価値あるものと感じ合えるようにな！」

## サガット



X-ISMは必殺技がほかとちがうが、戦法はほぼ同じ。攻撃を的確にヒットさせれば、高い攻撃力が活かせる。

### オープニング

ムエタイ界の帝王、サガット。リュウから受けた敗北の印、胸の昇龍拳のキズ。怒りと復しゅうの拳でリュウとの再戦を求めるが……憎しみが生む力には限界があることに気づき始める。

### 5人目対戦前（vs ダン）

ダン「サガットォォォオオオ！！　オヤジのカタキィィィイイイ！！　聞かなくても解ってるだろうが教えてやる！！　俺はダン！　最強の格闘家！　恨みの拳、受けてみやがれ！！」

### 5人目対戦後（vs ダン）

ダン「ナゼだぁぁ!?　俺様のサイキョーパワーが通じねぇ……！　もう……もう一回……勝負……だ……」
サガット「……まるで……昔のオレのような醜態……。やはり……憎しみだけでは勝つことはできぬ……」

### 9人目対戦前（vs リュウ）

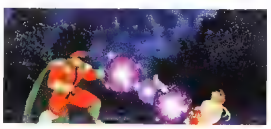
サガット「！！　ベガ……リュウに何をした？」
ベガ「フフフ……どうした？　お前の望みどおりの状況だぞ。サイコパワーを受けて、より強くなったリュウだ。お前の相手にとって不足はあるまい？」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

サガット「こんなことをして……オレが喜ぶとでも思ったか！　オレの倒すべき相手は真の強さを引き出したリュウ……。キサマの汚らしい手助けなど要らぬわ！！」
ベガ「フ……サガット……やはりお前も二流格闘家だったか。つまらぬプライド……勝利の真の価値を計るには不要。解らせてやろう、お前の甘さをな！！」

### エンディング

ベガ「フハハハハ……！　我が体は滅んでも……悪の力……サイコパワーは死なん！　リュウの中に眠る力こそサイコパワーの究極理想形！　見よ！！」



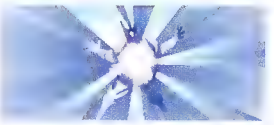
リュウ「グ　オ　オ　オ　オ　オ　…　…」

ベガ「我がサイコパワーに屈したとき……リュウの肉体は我が物となる！　サガット！　その後にゆっくりお前を始末してやるぞ！！　フハハハハハァァア！！」

サガット「……リュウよ、貴様の力はそんなものか？　おまえはオレの宿敵……！　くだらぬまやかしに屈するな！　どうした！！　リュウ！！」

リュウ「……！！　サガットォォォオオオオ！！」

ベガ「バカな……あれだけの力を……制御できるはずがない……サイコパワーは……絶……対……ふめ……つ……」



ベガ「グ　ゥ　オ　ァ　ア　ア　……！！」

サガット「リュウよ……貴様に言っておく。あれしきの力に屈するようでは、まだまだ未熟。お前を倒すために鍛えてきたこの拳……あずけるわけにはいかん」

## アドン

相手にマトをしぼらせない攻撃が身上。X-ISMはジャンプKの軌道が変化するため、ひと味ちがった攻めが展開できる。

### オープニング

師サガットを倒し、ムエタイの神を名乗る男、アドン。ただ一つ彼の心をとらえて離さない事があった。『殺意の波動』……未知なる力にムエタイは無敵でいられるのか？

### 5人目対戦前（vs ケン）

ケン「あんた……たしかサガットの一番弟子の……」
アドン「黙れ……！　ヤツはすでに俺の師ではない！　ケン……貴様も背に『天』の字を背負った男と同門なのだろう？　ならばこの俺に……あの技を見せてみろ！！」

### 5人目対戦後（vs ケン）

アドン「期待外れだな……！　格闘王などとよくもほざける……！　ヤツの力……あの一瞬の連撃！　必ず見切ってやる！　そして……ムエタイこそ最強だと思い知らせてやるッ！」

リュウ「ああ……そうだな。だが俺は……超えてやる。俺の中にどんな力が眠っていようと、この道を進むと決めた以上……戻ることも、止まることもしない。サガット……待っていろ。お前を倒す拳……作り上げる日まで」

サガット「何故だ……帝王とまでうたわれ怖れるものなどなかった俺が、ヤツの強さに震え……ヤツの強さを楽しんでいる……。フッ……リュウ、おまえはオレが倒すべき男……我が必殺の一撃を放つにふさわしい唯一の男でありつづけろ。待っているぞ……。次の戦いは、誰にも邪魔させぬ！」

### 9人目対戦前（vs ローズ）

ローズ「力は人をとりこにし……人を滅ぼす……。あなたは気づかないの？　目指しているものが何なのか……」
アドン「破滅……とでも言いたいのだろう？　全て承知のうえ！　ムエタイとは……キサマらの常識をはるかに超えているのだ！！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ククク……見違えたぞアドン！　サガットを倒しただけのことはある。多少、貴様の実力を軽んじておったようだ……」
アドン「キサマなどに用はない！　俺の興味は『あの力』だけだ……」
ベガ「『瞬獄殺』か？」
アドン「！！　……なぜそれを！！」
ベガ「あの程度の技で何が得られる？　特別に、キサマに教えてやろう……サイコパワーの絶対価値をな！！」

### エンディング

ベガ「それで終わりか、アドン……。フッフッフッ……フッハッハッハッハッ……！」

ベガ「何度倒されようとサイコパワーに敗北はない……」

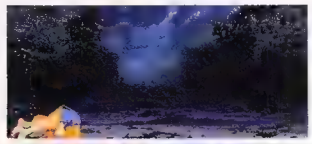
ベガ「サイコクラッシャアアーーーッ！！」

ベガ「このベガが怖れるものなど何も無い……『死』すらも、だ！！」

ベガ「!?」

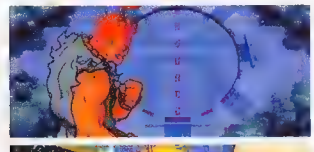
ベガ「……バカな!!　貴様は……貴様は……サイコパワーには勝てないはず……!?」

ベガ「バ……バ……バァァアアカァなぁぁぁぁ!!」

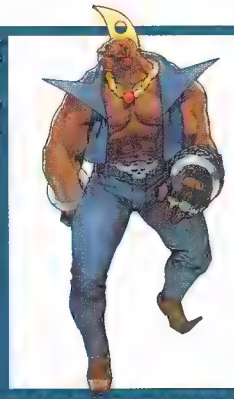


アドン「ぐ……」

アドン「……やはり……「天」の男か……。死をも克服するサイコパワーを一瞬にして……！あの力……我が物に……新たなムエタイの神話のために……」



## バーディー



打撃技と投げの2択攻撃が持ち味なのはこれまでどおり。2種類ある突進技は、状況に応じて使いわけることが大事だ。

### オープニング

腕を買われシャドルーの一員となった無頼漢、バーディー。しかし組織の仕事をこなす訳でなく、ゴロツキ同然の毎日。ベガを倒し、シャドルーを手に入れるべく、仕入れた情報……。その中にあったキーワード……それは『サイコドライブ』……！

### 5人目対戦前（vs E.本田）

バーディー「そこのテメェ……なかなかイカした髪型してるじゃねぇかァ？」
E.本田「あんた、マゲを知らんのかい？　じゃったら、相撲も知らんのか？」
バーディー「スモウ!?　なんだそりゃ？　食えるのか……？」
E.本田「ガハハハハ！　食えはせんが……なかなか、シゲキ的でごわすよ！」
バーディー「なら、いっちょ見せてもらおうか？　そのスモウってヤツをよォ！」

### 5人目対戦後（vs E.本田）

バーディー「結構、やるじゃねぇかァ……。その髪型のセンスはダテじゃねぇな。その腕なら、オレが総帥になった後、シャドルーに入れてやるぜェ！」
E.本田「シャドルーといえば、あのロクでもない組織でごわすか？　おかしな事をいう人でごわすなぁ！　ガハハハハハハ！」

### 9人目対戦前（vs ブランカ）

バーディー「確か、あのヤローはシャドルーの戦闘員だぜ……」
ブランカ「ウオッ？　ウオーーーーーーーーッ!!　ウオーーーーーーーーッ!!」
バーディー「向こうはオレのことを知らねぇもんなァ……。獣に話しても、しょうがねェ。ブッ倒すとするか……」

### 9人目対戦後（vs ブランカ）

バーディー「こんな強い戦闘員がいるってこたァ……この辺りの施設にあると考えて間違いねぇよなァ……『サイコドライブ』ってヤツがよォ」

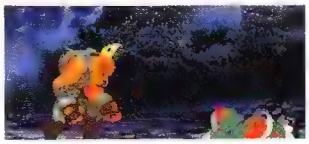
### 乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フッハッハッハッハッ！　バーディー……貴様、何をかぎまわっている？」
バーディー「今、テメェにゃ用はねェ！　とっとと消えな……！」
ベガ「そうはいかん……うるさいネズミは始末しておかんとな！　さあ、バイソン……ネズミの相手をしてやれ……！」

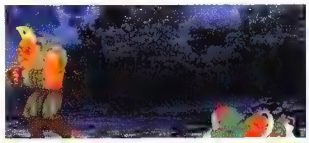
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「バイソンを倒してしまうとは、私が見込んだだけのことはある……」
バーディー「やっぱり回りくどいのは、性に合わねェ……テメェに教えてもらうとするか……。どこだ「サイコドライブ」はよォ」
ベガ「こやつ……知りすぎておるわ……。愚か者は愚か者なりにワキマエがあれば……死なずに済んだものを!!!」

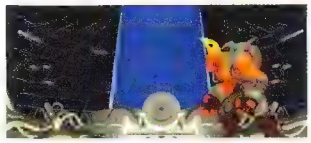
### エンディング



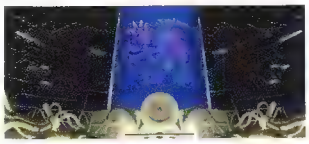
バーディー「こいつをブッ倒しただけじゃあシャドルーは手に入らねぇ……。ここの地下基地の中を探してみるか……」



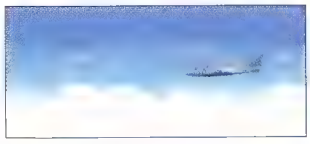
バーディー「ここが地下基地の入り口だな……よぉし……」

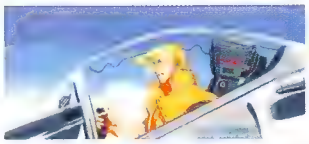


バーディー「やっと見つけたぜェ。情報通りだ、間違いねぇ……こいつが『サイコドライブ』か！　こいつがありゃあ俺様にも……ベガみてぇな力が宿るってワケだな！　スゲェ!!　そうだよなぁ、あんな力が普通の人間にあるわけねぇ。へへへ……もうコイツは俺のモンだ。早速、試してみるか……！」

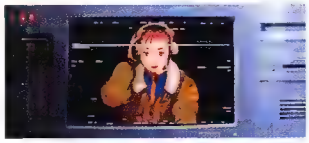


バーディー「う……うぅ……チカラが……抜けていきやがる……。な……なぜだァ……こんなハズは……。ダ……ダメだ……で……出れなくなっちまった……だ……誰か……こいつを……止めてくれェ……!!」

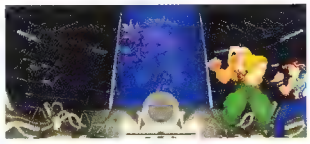




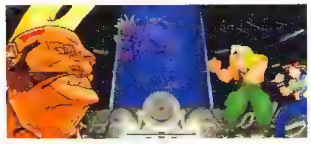
ナッシュ「サイコエネルギーの発生ポイントが変わっただと……！」



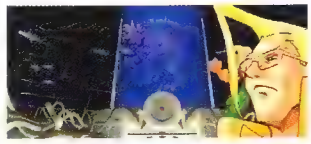
春麗「ええ!!　指定した座標に進路を修正して！　私も地上からそのポイントに向かうわ！　現地で合流しましょう！」



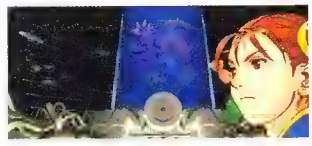
ナッシュ「なんだ、この装置は……!?」
春麗「ナッシュ中尉!!　中に人がいるわ！」



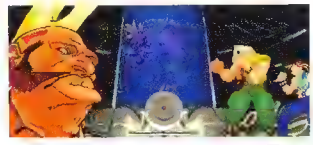
バーディー「ダ……ダズゲテ……グレェ……。ダ……ダズガッタァ……。どうして、ベガのようにならずにチカラが抜けちまったんだァ……？」



ナッシュ「ベガだと……!!　貴様！　何か知っているな!!」



春麗「その体じゃあ、逃げられないわね！　さあ、連行しましょう！」



バーディー「オレは何もしてねぇよォ。何でこうなっちまったんだァ!?　チ……チグジョォォオオ!!」

## ガイ

相手が空中受け身を取れない武神獄鎖拳が連続技のカナメ。空中コンボで一気に大ダメージを狙える。

### オープニング

現代に生きる忍者、ガイ。戦国の世より受け継がれし『武神流』の正統継承者。『人の世を乱す者現れる時、武神の影あり』……師ゼクウが残した言葉、その真意はいかに？

### 5人目対戦前（vs かりん）

かりん「あなたが武神流の正統継承者……ガイ様ですわね？　お父様からは禁じられていましたが、強者と聞いて戦わぬのは不条理。神月家に……不戦勝はありえませんのよ」
ガイ「……？　なんの事だか皆目解らぬが、せっしゃと一戦交えたいと？　ならば……手加減はいたさん！」

### 5人目対戦後（vs かりん）

かりん「う……不覚でしたわ……。これほどの腕とは……」
ガイ「おぬし……武神流の何を知っておるのだ？」
かりん「『人の世を乱す者現れる時、武神の影あり』……歴史に名を刻むつわものの腕、まみえる機会など得がたきこと」
ガイ「『人の世を乱す者』……おぬしはそれが何者か察していると申すか？」
かりん「そう、たしか今は……ベガ、と名乗っているはずですわ」

### 9人目対戦前（vs 元）

元「待て若僧……汝、もしやあの悪党のもとに参らんとするか」
ガイ「『ベガ』……でござるか」
元「そいつが野たれ死のうが我にはどうでもよいこと……だが、そのせいで……わが生涯の宿敵、『天』の男が引くのは我慢ならぬ。『死合い』の機……みすみす消される訳にはゆかぬのでな。若僧……死んでもらう！」

### 9人目対戦後（vs 元）

ガイ「それほどまでにベガという男、危険な存在でござるか。師は……そやつとせっしゃが、いずれまみえると予見した……。武神流……まだまだせっしゃの知り得ぬ業をはらんでいるのか……」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

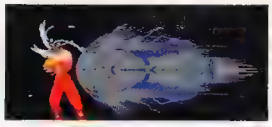
ベガ「武神流……ようやく思い出したわ。我がサイコパワーにとって消しておかねばならぬ不安要素。大事な仕事を邪魔されてはかなわんからな……」
ガイ「おぬしが……『人の世を乱す者』……」
ベガ「フ……永き人の歴史において様々な名で呼ばれてきたが……そのどれもが……恐怖と絶望に彩られておるワ！　ゆくぞ若僧……いや武神流の継承者よ！！」

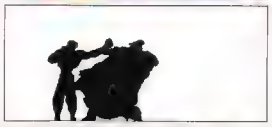
### エンディング

ベガ「ググ……まさか……このベガが……武神流……！！　うかつであったワ……！！」
ガイ「おぬしから感じる『気』……この段においてはもはや確信。まぎれもなく世の律を乱す『悪』でござる！　ベガとやら！　早々に戦いの場から去るがよい。さもなくば……」

ベガ「小賢しいわ、小僧！！」

ガイ「……武神の名において『人の世を乱す者』、討つ！！」





ガイ「『武神無双連刈』」

ベガ「こ……このベガが……何故……キサマなど……に……な……ぜ　だぁあ　ア　ァ」

## ソドム

基本技で動きを封じつつ、ブツメツバスターをキメるという闘いかたが主軸。V-ISMならオリジナルコンボも強力だ。

### オープニング

「ジャパニズム」探求に執心するカブキファイター、ソドム。新たな境地に達するのはいつの日か……。今日も今日とて『同志』をもとめ、世界をさまよい歩く。

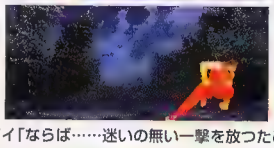
### 5人目対戦前（vs ロレント）

ロレント「現在！　吾輩はとある重要な計画を鋭意遂行中であるッ！　今すぐこの計画に賛同し、吾輩に組するなら良しッ！！　さもなくばッ！！　わが大いなる理想を阻む不安要素として、貴様を排除するッ！！」

### 5人目対戦後（vs ロレント）

ロレント「こんな所で……わが計画が中座しようとは……無念！」
ソドム「ケイカク」……？」
ロレント「あのシャドルーが極秘に巨大地下基地を建設したらしい……。吾輩らが奪い！　新たな国家の根城とする計画だッ！」
ソドム「OH……NICE PLAN！　ME ガ ソレGETネ！　NEW『MADGEAR』ノ アジト ニ スルOK！」

ガイ「武神流とは……かくも深い業を背負うものなのか。まさに『生殺与奪』……。理不尽ともいえるこの力……今は正否を問うてもいたしかたない。せっしゃが『武神流』の名を継ぐと師が認めたときから、この責も……継ぐ定めにあったのだ」



ガイ「ならば……迷いの無い一撃を放つためのこころ、鍛練し、作り上げるほかない！」

ガイ「これぞ！　武神流ッ！！」

### 9人目対戦前（vs 春麗）

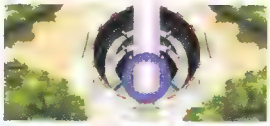
春麗「ちょっとあなた！　今、すごく重要な任務の最中なのよ！　お願いだから、ジャマしないでくれる？」
ソドム「シャドルー『キチ』……『MADGEAR』アジト！！　ゼンブ ME ノ モノネ！！」
春麗「……議論してもムダのようだから、いくわよ！！」

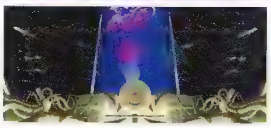
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「全く……放っておいたらゴミどもは勝手に吹きだまる。ここはキサマのようなガラクタの来る場所ではない」
ソドム「I'M NOT『ガラクタ』！　I'M A SPECIAL！！　AーーND！　THIS IS A『デンカ ノ ホートー』ネ！！」
ベガ「なるほど……クズがクズ自慢にわざわざやってきたという訳か！」

### エンディング

ベガ「ククク……勝ったつもりか！　愚かものめェ！！　何度倒されようと、このベガに死は訪れぬ……。シャドルーの奇跡のテクノロジー『サイコドライブ』ある限りなァ！」





ベガ「ククク……ものの1分もあれば、あらゆるダメージは回復する。このベガを倒す方法など、この世に存在せぬのだァァ！！」

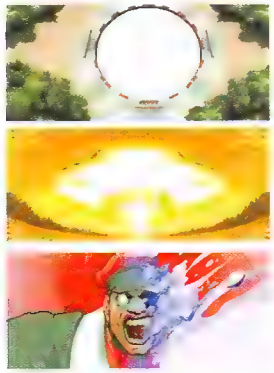
春麗「やはり……情報は確かだったわ。『サイコドライブ』とはベガのサイコパワーを利用する動力……そして同時に、ベガ自身の生命力を回復させる装置でもあったのよ！」

ナッシュ「だとすると……サイコドライブを破壊しない限り、ヤツは無敵か！」

ベガ「フッフッフッ……ハァーッハッハッハァァアアア！！」

春麗「……えっ？　何ですって？　シャドルー基地に……大型車両が接近中!?」

ソドム「コレゾ……『イッセ・イチダイ』ノBIGショウブ！　『カミカゼアタック』ノCHANCE ナリ!!　『カーミーカーゼーッッ!!』」



ベガ「バカな……バカな……バァァァカァァなぁぁぁあああ!!」

ナッシュ「……改めなければならんな、あの男の認識を。見せかけだけの『カブキモノ』ではない……ヤツは……ソドムは、本物の『サムライ』だ!」
春麗「……ええ!」

ロレント「フン……あやつのことだ、あのまま死ぬタマではあるまい。吾輩は信じる……ヤツの生存を!!」

シャドルー基地は壊滅し、『サイコドライブ』も破壊された。その影に散った一つの星……ソドムという真の男の魂を、我々は忘れてはならない。

## ナッシュ

前後に動ける←or→＋中Ⓚのおかげで機動力がアップ。相手を画面端に追いこめば、ガードクラッシュも狙える。

### オープニング

アメリカ空軍中尉……ナッシュ。麻薬組織調査の行き着いた先は、シャドルーという名と軍上層部……。彼は同志を集め、私設軍隊を結成する。軍の腐った連中と裏で糸をひく、あの男に制裁を加えるために……！

### 5人目対戦前（vs キャミィ）

キャミィ「目標捕捉……第1種戦闘態勢。これより……目標を攻撃」
ナッシュ「……!!　待てっ！　よさないか！　あれは……シャドルーの戦闘服。まさか、こんな子供が……!?」

### 5人目対戦後（vs キャミィ）

ナッシュ「さあ、おとなしくするんだ！　もう君に勝ち目はない!」
キャミィ「は、はなせ……うぅっ……ベガ様……」
ナッシュ「こ、これは……！　ただの娘ではないと思ったが……。筋肉、反射神経の人為的強化というやつか……。……シャドルーめ!!」

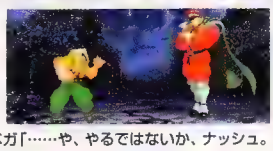
### 9人目対戦前（vs ロレント）

ロレント「シャドルーを潰そうなどといきまいている軍人とは貴様かッ！　きゃつらの兵装、もらい受けるは、この吾輩！　新国家建設のための貴重な軍備となるのだッ！　邪魔だては許さん!」
ナッシュ「ヤツの仲間ではないようだが……そこをどけ！　どかぬなら……痛い目をみる!」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「出迎えごくろう……ナッシュ中尉！　今まで私は誤解していた……正義などというものに価値はないと。認識を改めよう……正義とは……このベガ様によって直々に滅ぼされる価値があるッ!!」
ナッシュ「口上は終わったか……？　あいにく黙秘権は保証できない。キサマの罪は……この手で裁く!!」

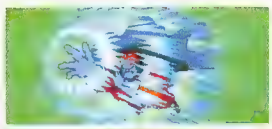
### エンディング

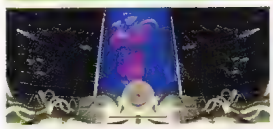


ベガ「……や、やるではないか、ナッシュ。だが、しょせんはムダなあがきだ！　フッハッハッハッハッハッ!」

ベガ「このベガを倒すことなどできぬ……『サイコドライブ』がある限りな！　フッハッハッハッハッハッ!」

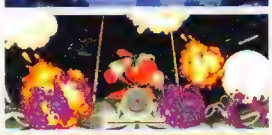
ナッシュ「逃さんぞ、ベガ！　必ずトドメをさしてやる!!」

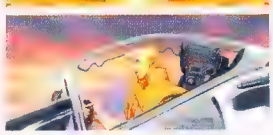




ベガ「この『サイコドライブ』で増幅した我がサイコパワーで……愚かな弱者どもと共に葬ってくれるわ！　正義の無力さ、思い知るがよい!」

ナッシュ「もはや、迷わん！　基地ごと吹き飛ばす!!」





ナッシュ「終わったか……。……!?」

ベガ「グハハハハハハハッ！　ぬるいワ……！　真の地獄、見せてくれよう!!」

ナッシュ「あいにくだな……！　地獄はここ、消えるのは貴様だ!!」

ベガ「こ……この……ベガが……必……ず……お前……を……」

ベガ「グゥハアッッッッーーーーーッ!!」

ナッシュ「ついにベガを……この私の手で……!!　だが……本当の戦いはこれからだ。軍に巣食う腐った連中……世界にはびこるヤツらの悪の根……表では裁けぬ黒い罪。一つ残らず砕いてやる。私と共に、正義の名がある限り!」

## ローズ

オーラソウルスルーの性能は抜群。その技がないV-ISMは、オリジナルコンボに勝機を見いだすしかない。

### オープニング

神秘の力「ソウルパワー」をまとう謎の女性……ローズ。忍び寄る破滅の影、避けられぬ決戦の予感……。命にかえてもその男『ベガ』を封じなければならない。運命の激流の果てに明かされる真実とは……？

### 5人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「おぬし……ローズ殿でござるな？　使命を果たすためとはいえ、捨て身は愚かな考え。命を懸けることと命を捨てることは違うでござる」
ローズ「私の決意は変わらないわ……。あなた、人助けのつもりかしら？　それならば、余計なおせっかいというものよ……」

### 5人目対戦後（vs ガイ）

ガイ「『ソオルパーワー』……見事でござった！　しかし……ゆめゆめ油断めされるな。かの男の力、計り知れぬ。武神流をして……『人の世を乱す者』と怖れる魔性の男でござる」
ローズ「……銘じておくわ。でも、止めるつもりもないの……」

### 9人目対戦前（vs バルログ）

ローズ「バルログ……シャドルーの戦士！　ようやく見つけたわ。ベガの居場所を知っているわね？　教えてもらえないかしら？」
バルログ「そんな義理はない……と、言いたいところだが……。ローズ……確かにバラのごとく美しさと妖しさを同時に秘めている。その名にふさわしい真紅のヴェール、召して差し上げよう……ククク」

### 9人目対戦後（vs バルログ）

バルログ「ヤツは……ベガはお前との対決をむしろ望んでいる。あの化け物の考えていることは理解しようとは思わんが……わざわざ殺されに行く、というのか」
ローズ「……あなたの心を見れば、ベガのだいたいの居場所はつかめたわ。これは天が決めた宿命……分かたれたものが一つに還る。その先は……私にも、いえ彼にさえ想像がつかないわ……」

### 乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

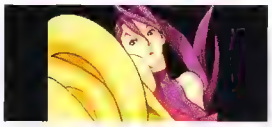
ベガ「ほほう……ずいぶんと早いご到着だな。あいにく私は別の用事があってな……日を改めてくれ」
ローズ「ベガ……避けようとしてもムダよ。あなたも解っているはず……出会いの時から、この終焉は決まっていたのだから……」
ベガ「フハハハ、悲しいことを言ってくれるではないか！　まあ気を落ち着かせるためにも、こやつらと遊んでみてはどうだ？　命の保証まではしないがな……」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ローズ「これで……ごまかせるとでも思ったの？　逃げ場はないのよ……あなたも、そして私も……」
ベガ「決死の覚悟というヤツか。たいした心がけだ。お前は昔のように従順なほうが『らしい』のだがな」
ローズ「今となっては、それこそがこの悲劇の引き金……。カタをつけましょう……ベガ！！」

### エンディング

ベガ「グァァアアアッッッ！！！」
ローズ「これで終わりよ……ベガァァッ！！」



ローズ「こんな形で……あなたを倒したくはなかった……。かつての師……でも今は……この手で殺めなくてはならない……」

ベガ「グ……お前の決意……見事だ。確かにこうする他に手はあるまい。しかし……『魂』は、その『終わり』を望んではおらん！」

ベガ「フンッッ！！」
ローズ「うぐはぁぁあああっっ！！」

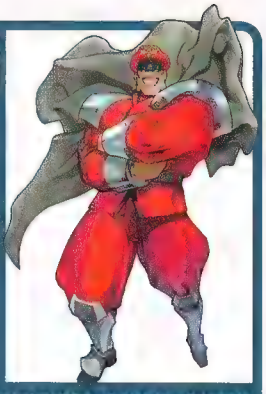
ベガ「問うてみよ……お前の未来！　見えるであろう？　我ら二人にしか扱うことが許されぬ、この力をふるい、終世の闇にひるがえる『お前の姿』が……！！」

ローズ「……！！　……なんて……こと……！　だとしたら……あなたは……いえ……わた……し……は……」

ベガ「そう……還るのだ。お前と……私の望んだ通り……！！」

ベガ「命は違えど……魂は……」

## ベガ



ジャンプの軌道が高いため、頻繁には跳びこめない。空中から攻撃するときは、ふたつの必殺技がメインとなる。

### オープニング

秘密組織『シャドルー』の総帥、ベガ……。内に宿る力は、自らの肉体の許容を超えつつあった。サイコパワーは求める……その悪魔の力を保つことのできる『体』。強い格闘家だけが持つ新しい骸を……。

### 5人目対戦前（vs 豪鬼）

ベガ「キサマが拳を極めし者か……」
豪鬼「……我に何用か」
ベガ「『殺意の波動』とやらで、我の体に拳を刻めるか、試してみよ！」
豪鬼「フン……笑止！」

### 5人目対戦後（vs 豪鬼）

ベガ「これが『殺意の波動』……。……ぬるい！　このベガを止められる者は、もはや、おらぬワ……！　待っておれ、リュウ……。キサマの体……もらいうけるぞ！」

ベガ「グアアアァァァ……！！」

ガイ「うむ……いやな胸騒ぎがしたゆえ駆けつけてみれば……。来てみて、正解でござったな。……どうやら命に別状はないようでござるが、早々に手当てをいたさねば……」

ガイ「ム……！　やはり気のせいか……？　もはやかの男も倒され、この世の律を乱す者も消えた。だが……何だ？　この怖気は……」

### 9人目対戦前（vs サガット）

サガット「キサマ……リュウをどうするつもりなのだ？」
ベガ「お前のライバルとやらは、私のために利用する……」
サガット「人の力を借りねば闘えぬとは……愚かな……！」
ベガ「この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ！　邪魔立てするというなら……キサマから消えるがよい！」

### 10人目対戦前（vs リュウ）

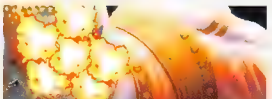
ベガ「リュウよ……キサマは私にとって、なくてはならない存在……。そう……私が『ベガ』という名の支配者でありつづけるために……そして、誰よりも強大であるという称号を不動にするためにな！」
リュウ「おれは……ただ闘うだけだ。より強い相手と……。さあ……来い！」

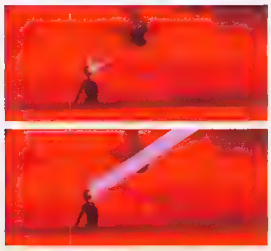
### エンディング

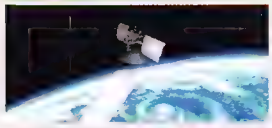
ベガ「ついに我が手に落ちたか、リュウ……」

ベガ「その力、存分に役立ててもらうぞ。このベガの野望のためにな……！」

ベガ「フッハッハッハッハッハッ！　滅びよ……！　愚かな弱者どもよ！」



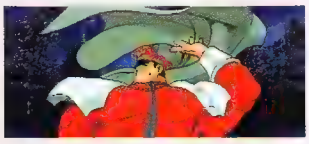




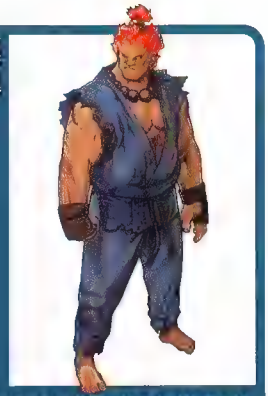
ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！　素晴らしい、素晴らしい破壊力だ！」

ベガ「我が野望は尽きぬ……このリュウの力と体が我が手にある限り！」

ベガ「この『シャドルー』の名を地獄の果てまで響かせようぞッ！！」



## 豪鬼



スーパーコンボゲージのタメやすさは、他の追随を許さない。天魔空刃脚からの攻めがさらに強力になった。

### オープニング

その名も「拳を極めし者」……ゴウキ。「殺意の波動」を身にまとい、孤高の拳士はさまよう……。「死合う」にふさわしい相手を求めて……。

### 5人目対戦前（vs アドン）

アドン「『拳を極めし者』……貴様がゴウキか！　まずは俺と戦え……『殺意の波動』とやらを見せろ！　全て見切ってやる……ムエタイの絶対神話を拝ませてやるぞ！！」
豪鬼「……うぬごとき我が拳にかかれば、一指にも余るわ……！」

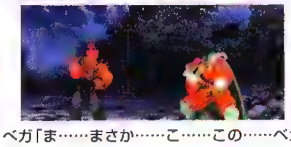
### 9人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「我が名はガイ……武神流の正統継承者。訳あって……おぬしと『あの男』を引き合わせるわけにはゆかぬ。これも武神の定め……。いざ！！」
豪鬼「……うぬらの理屈、わが拳をはばむ道理なし」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

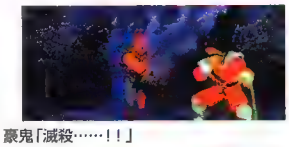
ベガ「『殺意の波動』を身にまとう男、キサマがゴウキか……。もはや、キサマに我は倒せぬ。『サイコドライブ』がある限り！」
豪鬼「……我が前に立つは地獄の門をくぐるに等し。己の拳に頼れぬ愚昧……死して恥じよ！」

### エンディング

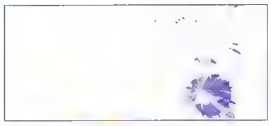


ベガ「ま……まさか……こ……この……ベガがぁ……」

ベガ「ぬぅうッッッ！！」

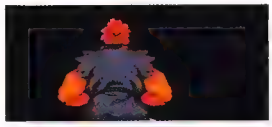


豪鬼「滅殺……！！」



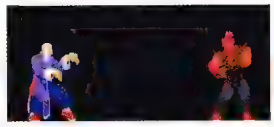
ベガ「バ、バァカァなぁぁぁぁ……ッ！！」

豪鬼「瞬獄、すなわち数多の瞬きに、地獄をかいま見る……。拳にならず、己が罪業の重みで自らを殺める技……。悪鬼ほど、苦難の中で死す……。哀れよ……」

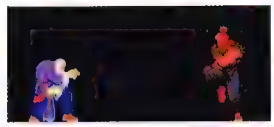


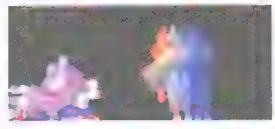
豪鬼「拳士が骸の峰を築くは己の死期を逸すると同義……」

元「……フッフッフッ……拳を極めるも、また同じことよ……。互いに己が骸を拳に映して闘う、これ『死合う』と謂う也……！」



豪鬼「……来い！」





## Column ソドム勝ちゼリフ集①

「ジャパニズム」を探求するカブキ・ファイター、ソドムのユニークな勝利メッセージを全公開。なお、【 】内には、英文のもとになった言葉を併記した（パート②はP.53に掲載）。

**■ストZERO～ZERO2**

GO CLACK, JAW BOOTS!（訳：あの世へいきな！）【極楽成仏】
DO MORE SWIM A SEND!（訳：おっとスマネェ！）【どうもすいません】
GO SHOES SHOW SUMMER!（訳：気の毒なこった！）【ご愁傷さま】
OH, ME GO TOO!（訳：やるじゃねえか！）【お見事】
YOU'LL SAME A SEND!（訳：生かしちゃおかねぇぞ！）【許せません】
DIE GET KEY, DO!（訳：もうガマンならねぇ！）【大激怒】
FOOL INK A THAN!（訳：キアイがちがうぜ！）【風林火山】
NEVER, NEVER NOT, OH!（訳：しつこいヤロウだ！）【ねばねば納豆】
SORRY DIE ZING!（訳：オレがイチバンだな）【総理大臣】
SHOW GUN I DEATH!（訳：ま、あきらめな！）【しょうがないです】
DIE JOB DEATH CAR?（訳：オイオイ、もうおしまいか？）【大丈夫ですか】
SHOW SEA SEND BANG!（訳：笑っちようぜ！）【笑止千万】
UP A RAY!!（訳：カンペキ！！）【あっぱれ】
OH! AT EARLY!!（訳：きまったな！！）【大当たり】
WHAT SOME BEAT?（訳：ビリッときたかい？）【わさび】
SHOW BY HUNG JAW!（訳：今日もゼッコーチョーだぜ！）【商売繁盛】
OH, JASMINE NURSE I !（訳：そのままねてな！）【おやすみなさい】
DIE OH, JOE!（訳：トドメだ！）【大往生】
IT'S TOE SHOW!（訳：オレが最強！）【一等賞】
MAYDAY TIE!（訳：やったぜ！）【めでたい】
MOVE YOUR SOCKS I !（訳：オレはまだピンピンしてるぜ！）【無病息災】
OH, BACK A SON!（訳：オツムの弱いヤローだ！）【お馬鹿さん】
DIE BACK SHOW!（訳：問題外だな）【大爆笑】
WHIP I DO?（訳：もう一回つきあうかい？）【一杯どう】

## これぞ、サイキョー流!?

強Ⓟ＋強Ⓚ、または中Ⓟ＋中Ⓚを押しながらゲームをはじめると、それぞれクラシカルモード、マジモードになるわけだが（→P.41）、じつは弱Ⓟ＋弱Ⓚを押しながらゲームをスタートすると、「サイキョーモード」でプレイすることができる。このモードは、ガードパワーゲージとビヨリ耐久値が通常の半分で、なおかつすべての必殺技キャンセルが不可能になるものの、攻撃時の得点が2倍以上に増加するという、ハイスコアを狙うためのマニアックなモード。しかし、かりんなど一部のキャラクターの投げ技のダメージが激増するという危険な現象が発覚したため、ゲームセンターでは一時期「かりん禁止台」などが設置されたこともあった（移植版ではこの現象は修正されている）。

◀1発の攻撃でこのダメージ。対戦台では絶対に使わないように。

## ダン

基本技を主体にした闘いが要求される。空中断空脚を自在に使いこなせれば、多少は攻め手も増えるのだが……。

### オープニング

見事、父のかたきを討ち取ったダン……。報復の執念で身に付けた我流の拳は、『サイキョー流』として大成する。だが、再び拳はうなる……帝王は何処かと……。

### 5人目対戦前（vs 春麗）

春麗「この辺りにたむろしているストリートファイター風の男……。……情報通りだわ、間違いない！　そこの男！　ちょっと待ちなさい！」
ダン「あんだぁ？　オレにナンか用かぁ？」
春麗「あなたシャドルーの隊員ね……。……ベガの居場所を教えなさい！！」
ダン「オ、オイよせよ……。オレはそんなの知らネェぜ……！」

### 5人目対戦後（vs 春麗）

春麗「……クゥッ！　……あんないい加減な拳法に負けるなんて……」
ダン「シャドルーだかなんだか知らネェが、オレはそんなものとは関係ネェぞ！」
春麗「……と、特別捜査官に暴行を加えてタダで済むと思うの……逮捕よ！！」
ダン「キ、キッタネェぞッ！！　先にあんたが手出したんだろうが！　……こういうときゃぁ……逃げるが勝ちだ……！　あばよっ！」
春麗「……あ！　コラッ！　待ちなさい！！」

### 9人目対戦前（vs サガット）

ダン「思ったより元気そうじゃネェか……ええ!?　サガットよォ！！」
サガット「キサマは……。まだ何かオレに用か……？」
ダン「テメェはマジで弱ェんだから、オレの『サイキョー流』道場で……修行させてやってもいいかなぁーと思って来てやったんだよ！」
サガット「ぬぅう……調子付きおって……。帝王に二度の敗北はないッ！！」
ダン「胸かしてやるぜ！　オラッ、かかってきな！」

### 9人目対戦後（vs サガット）

ダン「これぞッ……サイキョー流ッ！！　やっぱり、オレって最強ッ！！　頭下げてくるんならサイキョー流に入門させてやるぜ！　オレは心が広いんだ……なんてったって、最強だからなァ！　まぁ、じっくり考えるこったなぁ」

### 乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フハハハ……。あの帝王を倒すとは……面白い……」
ダン「なんだ、テメェは!?」
ベガ「我は……シャドルーの総帥、ベガ！！」
ダン「シャドルー……ベガ……!?　……思い出したぞ！！　テメェのおかげで、さんざん警察に追い回されたぜ！　落とし前はつけてもらわネェとな！　さあ、勝負しやがれ！！」
ベガ「よかろう……。この者を倒すことができればな！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ダン「ゴリラ野郎はオネンネしたぜェ！　さあ、覚悟しやがれ！！」
ベガ「バイソンを倒すとは……ますます面白い……。キサマも、このベガの野望の礎となるがいい！！」

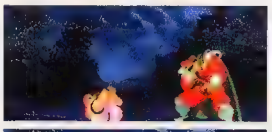
### エンディング

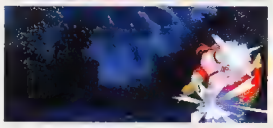
ダン「ベガだかバガだか知らねェが、サイキョー流の敵じゃネェんだよ！」

ダン「わかったか、オラァ！！」

ベガ「ぐぬぅ……キサマごときに……このベガが……」

ダン「これで終いだァッ！！」

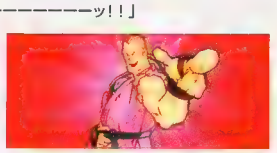




ダン「ウラウラウラウラウラウラッ！！」

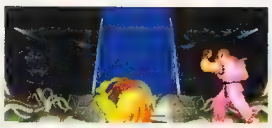
ダン「ヒャッホォーイ！！」

ベガ「ぐぉおーーーーーーッ！　バカなぁーーーーーーッ！！」

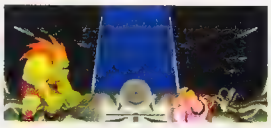


ダン「これぞ！！　サイキョー流ッ！！　今日からテメェのアジトは……サイキョー流タイランド支部として使ってやるぜ！！」

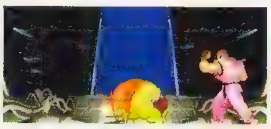
――――それから××日後



ダン「よォし、ジミー！　教えたとおりにやってみろ！」
ブランカ「ウオッ！　ウオッ！」

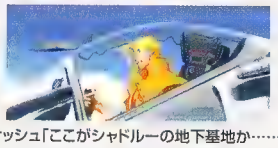


ダン「そうじゃねえ、こうだ！！　ゥ楽勝ォッーーーー！！」



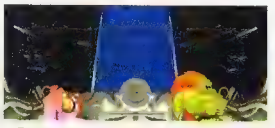
ブランカ「ウオッ、ウオッ。ウオッウオーーーーーッ！！」
ダン「それだ！！　ジミー！！　やればできるじゃネェか！　今日からお前もサイキョー流の一員だ！！」

空軍兵士「……ターゲットを目視。……ただちに接近します……」



ナッシュ「ここがシャドルーの地下基地か……。ずいぶん探すのに骨が折れたぜ。もうヤツらの好きにはさせない……。ここを無力化させ、一気に壊滅に追い込む！！　対シャドルー制圧用に開発された、この強力な新型爆弾でな……！」

春麗「気をつけて……。まだ基地内に生命反応があるわ……！」



ダン「ヒャッホーッ！　どしたどしたァーーーーーッ！！」
ブランカ「ウォッオーッ！　ウオウオオォーーーーーッ！！」

ダン「サイキョー流は不滅だッ！！！」

## ダルシム

リーチの長い基本技のスキが小さくなった結果、適当に手足を伸ばしているだけでもそれなりに闘えるように。

### オープニング

貧しい民と家族のために戦うヨガマスター、ダルシム。日ごと強くなる負の波動は、彼に決心をうながす。この波動のもとをたどり断ち切ってみせる、と……。

### 5人目対戦前（vs ローズ）

ダルシム「お待ちなさい、お嬢さん。命をそまつになさるな……」
ローズ「あら……私が死のうとしているとでも？　そんな悲しそうな顔に見えたのかしら、フフフッ」
ダルシム「否……顔ではない、心が語っておるのだ……決死の思いを」
ローズ「！　あなた……何者？　この私の心を読むなんて……。邪魔されるわけにはいかないの……この戦いは、もう止められないのよ」

### 5人目対戦後（vs ローズ）

ダルシム「フム……名は「ベガ」か……。不吉な予感がする……」
ローズ「心を読めるあなたなら……その男の恐ろしさがわかるはず。倒さなければ……私が倒さなければならないの」
ダルシム「生きることをあきらめた者が勝利をつかめる道理なし……。はやまるでない……必ず時は満ちる！」

### 9人目対戦前（vs バーディー）

ダルシム「おぬし……バーディーとやら、ひとつたずねたい。『シャドルー』という組織は、どこにアジトを構えておるのだ？」
バーディー「ァあ!?　寝ぼけてんじゃねェぞ！　誰が教えるかッてんだよ！　ンま……ちぃとばかしオレ様と遊んでくれんなら考えてもいいぜ。五体満足でいられたらの話だがよォ、ヘッヘッヘッ！！」

### 9人目対戦後（vs バーディー）

バーディー「ヂ・ヂグジョォォ～～！！　負げじまっだァァ～～！！　や、約束だからしょうがねぇ、教えてやるよ……」
ダルシム「フム……タイランドか。おぬしの心、読ませてもらった……」
バーディー「!?　ンだよそりゃあ！！　はじめッからそーしやがれよッ！！」

### 乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

ベガ「なかなかに優れた素体だ……。サイコパワーの実験体として多大な効果が期待できそうだ」
ダルシム「おぬしがベガ……なんと凶々しき波動！　世界に負のエネルギーを放っていたのは、おぬしか！！」
ベガ「そのおかげでこうしてエサがかかってくるのだ。正義を気取った愚かなハエと……貴様のような『使える』チョウがな。さあ……まずはお前たちが相手をしてやれ」

## ザンギエフ

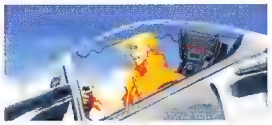
ボディプレスが使いやすくなり、無敵技を持っていない相手に対しては、跳びこみからの攻めが威力を発揮する。

### オープニング

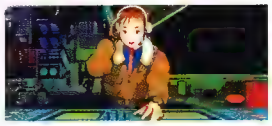
ロシアの英雄、『赤きサイクロン』ザンギエフ。『偉大なる指導者』の依頼をうけ、秘密組織『シャドルー』に迫る。祖国に恐怖をもたらす組織をその手でなぎはらうために……！

### 5人目対戦前（vs ロレント）

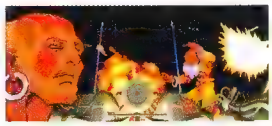
ザンギエフ「あんたはたしかマッドギアとかいう組織にいたそうだが……『シャドルー』について何か知っているかね？」
ロレント「貴様……そこに何の用だ？　それは吾輩のターゲット……ジャマするならば排除するッ！！」



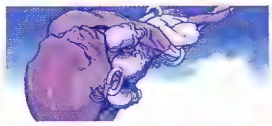
ナッシュ「シャドルー基地方向に爆発を確認。いったい、何が起こったんだ……？」



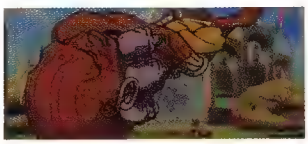
春麗「レーダーのデータによると……サイコパワーと、大量の未知のエネルギーの増大が認められたわ。ベガの生命反応は無し……。でももう一人、誰かがいるわ……」



ダルシム「ウム……なんとか間に合ったようだな。これで悪の根が完全に断たれればよいのだが……。……さあ、村に戻るとしよう」



ヨガマスター・ダルシムの神秘のヨガパワーにより、サイコドライブ暴走の危機は回避された。ただ……彼の活躍は、正式には記録されてはいない。



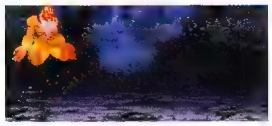
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ヌゥ……おとなしく我が力にひざまずけばよいものを。調子に乗るな……私の機嫌もいつまでも良くはないぞッ！　貴様の力、非常においしいが……死んでもらうッ！！」

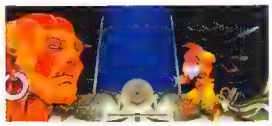
### エンディング

ベガ「クッ……確かにキサマは心を読む力を持っているようだ。だが……これから起こる悪夢は誰にも予測できまい！　『サイコドライブ』の力は私にしかコントロールできぬのだ。愚か者たちよ……後悔するがいい。恐怖し、憎悪するたびに思い出せ、ベガという名をな！！」

ベガ「グァァアアアッッッ！！！」



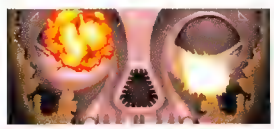
ダルシム「……おかしい……まだ負のエネルギーが消えぬ……ヨガッッ！！」

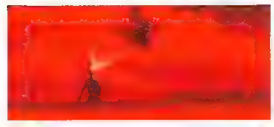


シャドルー・地下基地
ダルシム「これか……この装置からあの男のエネルギーと同じものを感じる。止めなければ……！！」

ダルシム「ヨォォォーーーガァァアーー……」

ダルシム「ヨォォォーーーガァァアーーー……ヨガッッッ！！！」





### 5人目対戦後（vs ロレント）

ザンギエフ「ううむ……やはりシャドルーは万人からうらみを買っているな。やはり我が偉大なるリーダーの判断は正しかった……。ロシアの平和のためにも！　シャドルーをたたかねばならん！！」

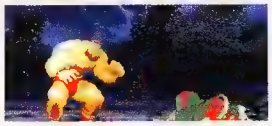
### 9人目対戦前（vs 春麗）

春麗「どこへ行くつもり？　シャドルーはあなた一人がどうにかできる組織じゃないわ。ここはおとなしく……ICPOにまかせて、下がりなさい！」
ザンギエフ「フム……そうはいっても、我が戦いは全て祖国の誇りのため。悪いが、誇りを捨てて引き下がる訳にはいかん……許せ！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

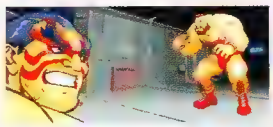
ベガ「ロシアの『赤きサイクロン』……私に何の用かな？」
ザンギエフ「我が祖国ロシアに恐怖をもたらさんとする男よ！　このザンギエフが！　全霊をかけて阻止する！！」
ベガ「フッフッ……こういう来客は嫌いではないぞ。鋼の意志を打ち砕かれ、絶望に沈む姿……ありありと浮かぶワ！！」

### エンディング

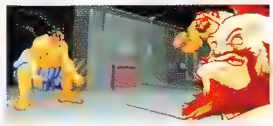


ザンギエフ「悪行を成すもの、必ず最後は地にふすのだ！　反省し、やりなおすことをロシアの民はおおいに評価する！　今からでも遅くはない！　改心するのだ！　……おっと、忘れるところだった」

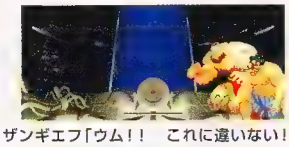
ザンギエフ「ここがシャドルーの地下基地だな。ぬっ!?　お前は何者だ！！　さてはシャドルーの……」



E.本田「ま、待つでごわす！　ワシは本田と申す者……。武器や麻薬を売りさばく悪の集団がいると聞き、こらしめにきたが、すっかり、迷うてしもうてのう！」

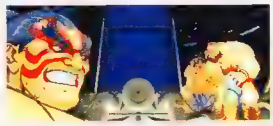


ザンギエフ「……そうか、同志か！　ならば頼みがある！　この基地に『サイコドライブ』という装置があるらしいのだが……それはロシアにとって存在してはならない極悪兵器。この手で破壊するのがオレの使命なのだ！」
E.本田「それならばたぶん、この奥だったかのう？　何か妙なモンが部屋の真ん中におっ立っとったが……」
ザンギエフ「おお！！　案内してくれ！！」

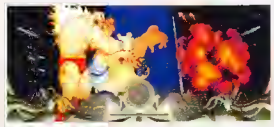


ザンギエフ「ウム！！　これに違いない！！　さっそく動力を切って……ん!?」

ベガ「……フフフ……フハハハ……！！　我がサイコパワーは無敵……『サイコドライブ』ある限り……このベガに、死はおとずれぬ！！」



E.本田「まずい！　動き出したぞ！！」
ザンギエフ「時間がない……これを止めるには……そうだ！！　あんた！　協力してくれ！！　いくぞォーーーーーーー！！」
E.本田「オッシャァーーーーーー！！」

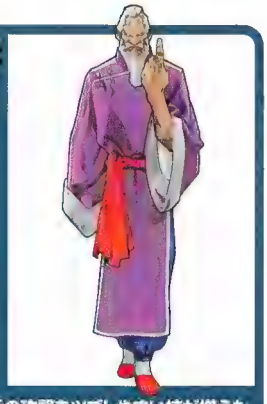


ザンギエフ「ワーッハッハッハッ！！　オレの破壊力とお前の体重！！　二つ合わせれば、壊せぬものなどないわぁーーーッ！！」

ベガ「！？　バカな！！　何故、サイコドライブが止まった？　こんな……こんなハズでは……グアアアァァァッッッ！！！」

ザンギエフ「おまえ！　なかなかやるな！！」
E.本田「あんたこそグレートでごわす！！」
ザンギエフ＆E.本田「ワァーッハッハッハッハッ！！　ガァーッハッハッハッハッ！！」
かくしてロシアの英雄ザンギエフの使命はとげられた。新しい同志……極東の国ジャパンのスモウレスラーの名を、ロシア国民はいつまでもたたえることであろう。

## 元



相手の攻撃をツブしやすい技が増えた。それらを駆使して、つねに敵にプレッシャーを与えるような闘いかたが理想。

### オープニング

伝説の暗殺拳を操る希代の暗殺者、元……。病魔に侵されるも、その影は未だ血戦の場にあり……。望むは『死合い』……。まみえるべくは、あの凶眼の漢（おとこ）のみ……。

### 5人目対戦前（vs リュウ）

元「死期近くして、かの暗殺拳の新たな使い手に会おうとは……。現世（うつしよ）とは面白いものよ……」
リュウ「その構え、人を殺めるための暗殺拳だな……」
元「だとすれば、何とする？」
リュウ「……強い！　向き合うだけで力を感じる……」

### 5人目対戦後（vs リュウ）

元「暗殺拳とは思えぬ、潔い攻め……合点がゆかぬわ……。……しかしかしように、心荒らぶる所以は何か？　かの暗殺拳と交えたが故か……。それとも……この男がうちに秘めた力故か……」

### 9人目対戦前（vs 豪鬼）

元「……」
豪鬼「……。『死合う』か……」

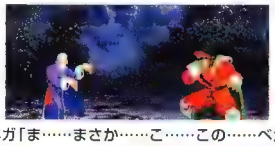
### 9人目対戦後（vs 豪鬼）

元「……。戦で果ててこそ『華』……。もはや、我には散ることも叶わぬ……」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「『拳を極めし者』を葬ったのはキサマか？　フハハハ……ほうびにキサマも冥土に送ってやるわ！」
元「虚けが……この拳に刻まれ、怨嗟の声をあげよ……」

### エンディング



ベガ「ま……まさか……こ……この……ベガがぁ……」

ベガ「ぬぅうッッッ！！」

ベガ「バ、バァカァなぁぁぁぁ……ッ！！」

元「弱者必滅……これ自然の理也。口上のみ達者……冥府の亡者も嘆じるであろう……」

元「……もはやこの拳、血をすする故なし……」

元「今や三途か……拳を極めし凶眼の漢（おとこ）……まさに『死合う』と呼べるは古今、かの血戦のみ……」

## ロレント

バトリオットサークルを使った連続技の破壊力は申しぶんなし。それをキメる状況をいかに作り出すかがポイントだ。

### オープニング

最強の軍人国家を成すべく突き進むコマンドー、ロレント。『究極の国防』を実現するために必要なのは強力な同志……。目をつけたのはかつての敵、コーディーであった。果たして……ロレントの野望は見事達成できるのであろうか。

### 5人目対戦前（vs ソドム）

ロレント「数々の無礼、大赦の用意はある！　これがラストチャンスだ、ソドム！　どうだ？　吾輩とともに理想の軍事国家を築こうぞ！！」
ソドム「……NO！　MEガ モトメルハ TRUE SPIRIT『魂』！　MADGEAR……スデニ『魂』LOST AWAY！」
ロレント「我が崇高な理念に反するなど極刑に値せし重罪！　もはやキサマは我が同胞にあらずッ！！」

### 5人目対戦後（vs ソドム）

ロレント「不敬者めが……思い知ったか！　この世は力こそ全てなのだッ！！」
ソドム「OH……ローレント！　YOU ハ カワッタ……。金……権力……NO！　YOU ノ DREAM ハ……PERFECT PEACE……『完ペキナ平和』ダッタ HAS！」
ロレント「……。我が理念に、矛盾はないッ！！」

### 9人目対戦前（vs コーディー）

ロレント「ヌゥッ！！　コーディー、その体たらくはどうしたことだ？　これでは過去を水に流してまでスカウトに来た意味がない！！」
コーディー「見てのとおり……自由気ままな暮らしっぷりさ。ハッ……まだくだらない連中と軍隊ゴッコで遊んでやがるのか？」
ロレント「無礼者め！　くだらぬのは貴様のその精神だッ！！　ようし！　姿勢を正せッ！！　今から鍛え直してくれるッ！！」

### 9人目対戦後（vs コーディー）

ロレント「……要するに貴様は戦士たる自覚に欠けておるのだ！　己を律し！　万難を退け！　大局成すべく修練する！！　それこそが一流軍人である！！　しっかりと、覚えておけ！！　……さあて、こうなっては、いよいよ軍備増強が急務か！　足りない兵力を武装で補わなくてはな！！」

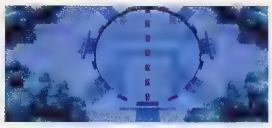
### 乱入戦前（vs バイソン）

ロレント「シャドルーのボス……ベガとは貴様かッ！！　貴様等の持つ軍備兵装、吾輩がもらい受けるッ！！　世界を真の秩序で満たすには、それが最良の手段なのだッ！！」
ベガ「このシャドルーの秘密兵器『サイコドライブ』をか……!?　あれはキサマらのような虫けらが扱えるシロモノではないッ！！　バイソン……このゴミどもを始末しろ！！」

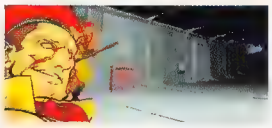
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ロレント「どんな強敵かと思えば、まったくの素人！　このロレントの戦術にかかってはボクサーなど物の数ではないッ！！」
ベガ「……戦術、だと？　小賢しい！！　このベガにたてついて無事ですむと思うなッ！！」

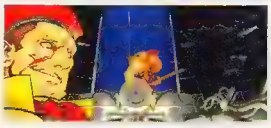
### エンディング



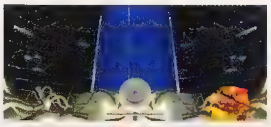
シャドルー地下基地

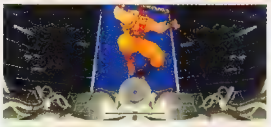


ロレント「こう、やすやすと侵入を許すとは！　ここの軍隊は全くなっておらんッ！　吾輩のつかんだ情報によれば、あれはこの奥にある……。警戒を怠らず、前進！」



ロレント「これが『サイコドライブ』かッ！『洗脳』による統治など愚の骨頂！　そのような脆弱な国家に、このような愚劣な兵器は不要だッ！　これより、破壊するッ！！」



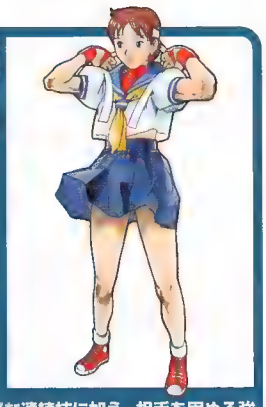


ロレント「夜明けか……早々に立ち去るとしよう」

ロレント「……ぬぅ！！」

ロレント「ソドム!?　貴様、何をしに来た？」

## さくら



手軽な連続技に加え、相手を固める強力な連係、ガード方向がわかりづらい跳びこみと、攻め手が豊富なのが強み。

### オープニング

ストリートファイトに魅入られた女子高生、さくら。『ストリートファイトって何？』闘いの中で気づいた疑問。もう一度会いたい、闘いたい……。そして、この疑問をぶつけたい……。再び世界へと旅立つ彼女を待つのは新しい出会い、そして再会……。

### 5人目対戦前（vs E.本田）

E.本田「おお！　おぬしもストリートファイターでござわすか！　これは一度、ぜひ手合わせ願いたい！」
さくら「うん、ぜーんぜんOK！　のぞむところって感じ！　へへ……おスモウさんと戦えるなんて……た～のしみぃ！」

### 5人目対戦後（vs E.本田）

E.本田「あいたたた……完敗でござわす。こりゃケイコのやり直しじゃのう！　おぬしと似たハチマキの男も強かったが……互角以上じゃな！」
さくら「え!?　そ、その人、どこに行くって言ってました!?」
E.本田「なんでも……インドとかタイとか……いろいろ言うとったなぁ」

### 9人目対戦前（vs リュウ）

さくら「!!　リュウさん!!」
ベガ「なんだ、小娘……。大事なセレモニーの最中だぞ……」
さくら「リュウさんに……何をしたの!?」
ベガ「……フン、まずは小手調べといくか……。あの小娘を……殺せ！　リュウ!!」

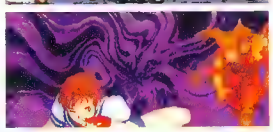
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ほう……サイコパワーを授けたリュウを退けるとは……」
さくら「……勝手に人の心にいたずらするなんて……。あれは……リュウさんじゃない！　あんなの……絶対に……!」
ベガ「フフフ……ならば取り返してみよ！　私を倒してな！　フハハハハ!!」

### エンディング

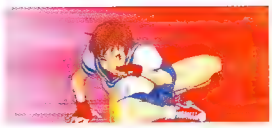
ベガ「な……なんだと!?　このベガが……負けた……!?　ありえん!!　絶対にありえん!!　やはり……そのリュウの体を我が物とせねば……真の力……抑しきれぬ!」

さくら「近づかないで！　これ以上ヘンなことさせない!!」



さくら「キャッッ!!」
ベガ「ハエめ……どけィ!!」

ベガ「ククク……怒ったか！　この娘を足蹴にして怒ったか！　そうだ……憎め！　ワシを憎め！　キサマの持つ隠された力……『殺意の波動』とやらも……解放してみせいッ！　リュウッ!!」



さくら「『殺意の』……『波動』!?」

ベガ「なにっ!?」

ベガ「さ……『殺意の波動』は……サイコパワーと同質ではないのか？　このベガを受け入れぬとは……!?」

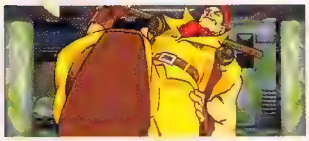
ベガ「バカな……バカな……」

ベガ「バァァァカァァなぁぁあああ!!」

リュウ「すまない……目を覚ますのが遅かったようだ。みっともないところを見せてしまったな」
さくら「へへっ……はじめから解ってた……っていったら、ちょっとウソかな。でも……信じてた。リュウさんの強さは本物だ……って」
リュウ「まだまだ俺は未熟者だよ。君との戦い、ひとまずあずけさせてくれ」
さくら「……はい！　でも次に会う時はあたしだって……今の10倍くらい、強くなってますからね！」
リュウ「ああ……俺もな！」

ソドム「アノ WEAPON、YOU ハ 使ワナカッタ……。YOU ノ DREAM！　『完ペキナ平和』！　ドウヤッテ ハタス カ 見テミTAI！　YOU OK？」

ロレント「任務完了!!　吾輩の後方に続けッ！　同志、ソドム！　兵士が帰還すべき理想の国家、完全なる平和を築いてみせる！　この吾輩の崇高な理念でッ！」



## Column ソドム勝ちゼリフ集②

（P.49より）ソドムの勝利メッセージ集第2弾。存分にご堪能あれ。

**■ストZERO3**

MESSY FULL ON NEIL!
（訳：多くは語らねぇ！）【飯、風呂、寝る】
OH, DOLL A HOLD!
（訳：あわれなザマだ！）【踊るアホウ】
AND TURN MORE SKI NEIL!
（訳：あなどれねぇな！）【アンタも好きねぇ】
NIP ON DIE SKI!
（訳：嫌いじゃねぇよアンタ！）【ニッポン大好き】
GOTS AND DEATH!
（訳：まあまあ、よかったぜ！）【ごっつあんです】
MEET SAW, SHOW YOU?
（訳：ワザが効いてるだろ？）【味噌、醤油】
KICK ON SEE MAT SHOW!
（訳：俺と組もうぜ！）【結婚しましょう】
OH I SO!
（訳：とぉだ！）【おあいそ】
COOL SHOOT NIGHT!
（訳：なかなかの腕だな！）【苦しゅうない】
SHOW HE THEY, NEIL ANGRY!
（訳：サービスしといたぜ！）【消費税値上がり】
OH, COACH YET, YEAH!
（訳：てめぇが悪いんだぜ！）【おこっちゃイヤ】
EIGHT CAR GAY NEED SAY!
（訳：やってられるか！）【えーかげんにせい】
MY DOOM OR KID KNEE!
（訳：ちったぁ学習しな！）【まいどおおきに】
SEE MAY TEA HIGH!
（訳：いかにも悪人面だな！）【指名手配】
CAN I AND THEM!
（訳：守りがあめぇよ！）【家内安全】
KEY LIST EIGHT GO MAN!
（訳：食らうほうが悪いんだ！）【斬り捨て御免】
WHY LAW, SET EYE!
（訳：モノによっちゃ許すがな！）【賄賂、接待】
BE JEAN HACK MAY!
（訳：女はスッこんでな！）【美人薄命】
ON YOUR BE DEAD NIGHT?
（訳：恐れ入ったか！）【およびでない】
OH, NEED WARE SO TOE!
（訳：近づくなてめぇ！）【鬼は外】
NET CALL, NEED CALL BANG!
（訳：てめえにゃもったいねえ！）【猫にカツ節】
CAR RUSH MAN TIME!
（訳：食えねぇヤロウだ！）【からし明太】
EAT AND BUY!
（訳：調子いいぜ！）【いい塩梅】
COOK ON, TOES EYE!
（訳：みんなお見通しだ！）【古今東西】
CUT EIGHT, AND MAN!
（訳：ザコは群れてな！）【家庭円満】
SIR CLUTCH EEL!
（訳：アナがはずれたな！）【サクラチル】
KICK IT, IT PARTS!
（訳：ふぅ、あぶなかったぜ！）【危機一髪】
SUIT GO IT DEATH NEIL!
（訳：イカスぜあんた！）【すごいですねえ】
ORC AND MAIL, HE YACHT CALL!
（訳：ダセェ仮面だぜ！）【おかめ、ひょっとこ】
EAT CALL, EAT CALL!
（訳：ガキにしちゃやるな！）【いい子、いい子】
OH, TWO CURRY!
（訳：シャキッとしな！）【お疲れ】
SHOOT CHEAP, NICK RING!
（訳：こりゃあいい力モだぜ！）【酒池肉林】
MEETS MAY CHAT, EAT YOUNG!
（訳：ジロジロ見んじゃねぇ！）【見つめちゃイヤン】

### 驚異の回復力！

ガイvsコーディーの対戦では、ふたりでドラム缶を壊しまくったあと、ガイが、旋風脚を使ったために減った体力をガムで回復する、という登場シーンが見られる。じつはこのガムは驚異の回復力を持っており、ガイでサバイバルモードをプレイしているときは、CPUコーディー戦の前までに減っていた体力をも全回復できてしまうのだ。

▲▶『ファイナルファイト』時代同様、非常に役立つガム。

## ブランカ

ひとつひとつの技のスキが大きめで、『ストⅡ』時代ほどの動きはできないが、エレクトリックサンダーは強力。

### オープニング

アマゾンの大自然で気ままに暮らすブランカ……。旅行者の車に、偶然乗り込み、やって来たのは外の世界……。初めて目にする外の世界は好奇心をくすぐるものばかり……。

### 5人目対戦前（vs ダン）

ダン「ジミー……！！　ジミーじゃねぇか！！」
ブランカ「ウオンッ！！　ウオンッ！！」
ダン「なんとも懐かしいじゃネェか……。ジミーは命の恩人だもんなぁ！　どうだ、いっちょ勝負するかぁ？　また強ェところを見せてくれよ！」
ブランカ「ウォゥッ！！」

### 5人目対戦後（vs ダン）

ダン「あてて……。さすがジミー……今のはシビレたぜ」
ブランカ「ウォウォ、ウオウオ？」
ダン「え!?　今何してるんだって？　オレは道場をはじめたのさ！　困ったことがあったら、いつでも来てくれ！　力になるぜ！」
ブランカ「ウオウオウォウォゥッ！」

### 9人目対戦前（vs ザンギエフ）

ブランカ「ウオ……？」
ザンギエフ「なんだ、獣か……。オレは大切な任務の途中……お前とジャレている暇はないのだ！」
ブランカ「ウオォッ、ウオウオウォッ？」
ザンギエフ「獣に何を言ってもわからんか……。仕方ない、少し遊んでやるか……」

### 9人目対戦後（vs ザンギエフ）

ザンギエフ「こ、こんな闘いで倒れるとは……。申し訳ない……『偉大なる指導者』よ……。ザンギエフ、シャドルー壊滅の任務果たせなんだわ……」
ブランカ「ウォウオゥー？」

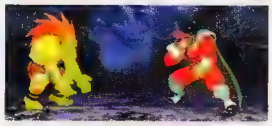
### 乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フハハ！　ロシアの犬を倒すとは……手間がはぶけたワ！　あの男の代わりに、キサマにこのバイソンと闘う栄誉を与えよう！」
ブランカ「ウオーーッ！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フハハハ！　何者かは知らぬが素晴らしい戦闘力だ……。我はシャドルーの総帥、ベガ！！　貴様に実験台となる資格を与えよう」
ブランカ「ウォウオゥー……！！　ウォウォッ……！！」
ベガ「我が世界征服の野望の一助となれること……光栄に思え！」

### エンディング

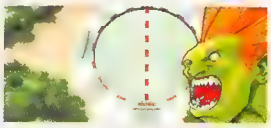


ベガ「ま……まさか……このベガが倒されるとは……」

ベガ「だが、私は滅びぬ！　地下基地に眠る『サイコドライブ』がある限りな！　フッハッハッハッハッハッ！」

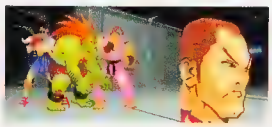
ブランカ「ウォウオウォオ……！　ウォオ、ウォウォウォウ……！」

ダン「すまネェ、ジミー……待たせちまったな！　そのかわり、オレの優秀な一番弟子を連れてきたぜ！」
さくら「も、もしかして、弟子ってあたしのことなのかな……」
ダン「さあ、悪党をブッ倒しに行こうぜ！　ジミー！！」
ブランカ「ウオッ！」

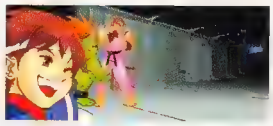


ブランカ「ウオゥッ！　ウオゥッ！」

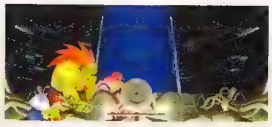
ダン「ははーん、ここか……たしかに悪党のニオイがプンプンしやがる！　この基地丸ごとブッ壊してやるぜェ！」



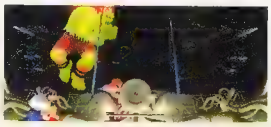
ダン「……とはいったものの、メチャクチャ広いじゃネェか！　どうすりゃ、ブッ壊せるんだぁ？」



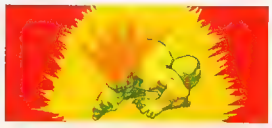
さくら「やっぱり、こういうときって動力源を壊すんじゃないかなぁ……お約束として……」
ダン「さすが、オレの一番弟子！！　よし！　そいつを探すんだ！」



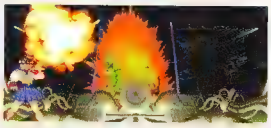
ダン「へへへ……なんかそれっぽいのがあるじゃネェか！」



ダン「ジミー！　いつものやつをブチかましてやんな！」
ブランカ「ウオゥッ！」



ブランカ「ウオゥッツツツツーーーッ！！」



さくら「火引さん……なんかヤバそうなフンイキだよ……」
ダン「おっしゃあ！　ズラかるぜェ！！」

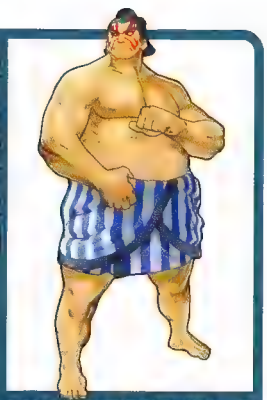
ブランカ「ウオッ！」

ダン「なんとも……ハデにやっちまったなぁ……」
ブランカ「ウオッ！　ウオッ！」
ダン「なんだよ！　もういっちまうのかよジミー……！！　まぁ、また会えるか……今回みたいに！　次に会ったときも勝負してくれよな！　ジミー！」
さくら「バイバイ……！　ジミーちゃん！！」

ブランカ「ウオゥッウオゥーーーーッ！！」

また、ブランカは気の向くままに走り出した……。外の世界は、まだまだ好奇心をくすぐるものでいっぱいだ……。

## エドモンド本田



いつの時代も飛び道具がライバル。その壁を乗り越え、大銀杏投げをからめた攻めに持ちこめれば本領を発揮する。

### オープニング

角界最強のチカラビト、エドモンド本田。土俵で出し切れない有り余る力の行き場を求め、世界に目を向ける。強いヤツと闘い、スモウの良さと力強さを伝えよう！　未だ見ぬ強敵に胸おどらせ、彼は海を渡る……。

### 5人目対戦前（vs リュウ）

E.本田「あんた、いいツラ構えしとるのぉ！　強そうじゃわい！」
リュウ「力士とはめずらしいな……ひとつ勝負してみたい！」
E.本田「ガハハハ……！　日本男児ならそうこなくては！　スモウの良さは戦ってみんとわからんでごわすよ！」

### 5人目対戦後（vs リュウ）

E.本田「ガハハハ！　気持ちの良い闘いじゃった！　あの、『はどう』なんとかにはぶったまげたわい！」
リュウ「さすが力士、すさまじい豪腕だった。また、おれと闘ってくれ！」
E.本田「土俵では味わえんすがすがしさ……世界は広いのう！」

### 9人目対戦前（vs ソドム）

ソドム「OH……YOU ハ イツゾヤ ノ スモウレスラー！！」
E.本田「おお！　あんたは千秋楽に飛び入りしてきた人でごわすな！　スモウは上達したかの？　いっちょ、突っ張ってみるか！」
ソドム「DOッSAY！」

### 9人目対戦後（vs ソドム）

ソドム「ME ノ HEAD ニ……CHICKEN ガ サンワ……」
E.本田「ガハハハ！　言ってることはようわからんが……あんたの突っ張り、なかなかでごわした！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フハハハ！　力士とは、また興味深い……」
E.本田「変わった人がわんさかおるのう……。誰じゃい、あんた？」
ベガ「我はシャドルーの総帥、ベガ！！　キサマも我の実験台となるか？」
E.本田「おっとろしいことを言うでごわす。ワルモノみたいじゃて……。ワシのぶちかましで目を覚ましんしゃい！」
ベガ「来い……！　その体もらい受けるぞ！　我が世界征服の野望のためにな！」

## バルログ

ずばやい動きとリーチの長さを活かしたヒット＆アウェイ戦法で、自分のペースを守ることができれば強い。

### オープニング

バルログ……「仮面の貴公子」。鮮血に酔う狂気の目。秘密組織『シャドルー』のボス、ベガの依頼のもと、強化戦士実験体キャミィの行方を追う。

### 5人目対戦前（vs ザンギエフ）

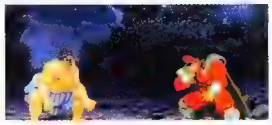
ザンギエフ「知っているぞ！　お前はバルログ！　シャドルーに組する者だな！　我が祖国ロシアに、麻薬をはびこらせるわけにはいかん！　この『赤きサイクロン』が偉大なる指導者にかわり成敗する！」
バルログ「……何をカン違いしている？　私はあの組織とは無縁だ。だが……お前の流す血が赤いかどうかには興味はある……！」

E.本田「しっかし、妙な方でござした……。……ん!?」

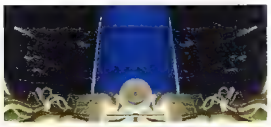
ユーニ＆ユーリ「……ベガ様」
E.本田「あんたら、何者じゃい？」
ユーニ＆ユーリ「……」
E.本田「自分の名前もわからんがか？　ほうかほうか！　あんたら、あん人に利用されとった人たちか！　心配せんでええ！　困ったときはお互いさま、みんなワシのところにきんしゃい！」

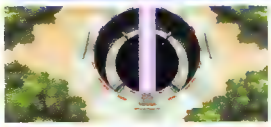
E.本田「ガハハハ！　あんたら筋が良いわい！　記憶が戻るまで、ここでしっかとケイコでもつけていきんしゃい！　そぉれっ！　もういっちょ!!　どすこいッ……!!　どすこいッ……!!」

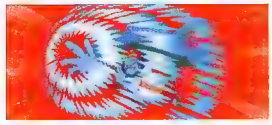
### エンディング



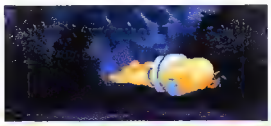
E.本田「どうじゃい！　ちいたぁ、目が覚めたかのう！」
ベガ「バ、バカな……この……ベガが倒されるとは……！　だが、我は滅びん……シャドルーの英知『サイコドライブ』がある限りな！」







ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！　素晴らしい闘いだったぞ！　この技を食らい、我が軍門に降れ！」



E.本田「頭突きならワシの十八番じゃい！　どすこいッッッッッッーーーーッ！」

ベガ「バッ、バカなぁ……バァカァなぁッッッーーーーッ!!　グゥハァァァァァーーーーッ!!!」

### 9人目対戦前（vs キャミィ）

バルログ「実験体……ようやく捉えたぞ。お前を生きたまま連れてかえる、それがヤツの依頼だからな」
キャミィ「実験……？　何を言ってる……。私はベガ様直々の任務を……」
バルログ「フ……あわれなものだ。己が生きている理由も知らず……まして……死ぬ理由までもがわからぬとはな……」

### 9人目対戦後（vs キャミィ）

バルログ「……おかしい……こいつは強化人間、作り物の人形のはず。何故……こうも私の心を乱す？　ベガはこの娘を捕らえてどうしようというのだ……。戦う場所と相手にさえありつければ、ヤツのやることに興味はないが……こいつのことを聞いてみるとしよう」

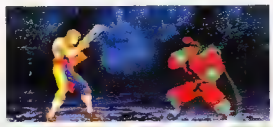
### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ごくろうだったバルログ……。約束通り望みの対戦相手を用意してやろう」
バルログ「ひとつ聞きたい……。あの娘を……どうする気だ？」
ベガ「あれはサイコパワー研究の副産物、私の代替ボディーとして作られた。出来すぎたコピーはオリジナルにとっては都合が悪い。余計な『自我』に目覚めた人形に価値はないのだ」
バルログ「……だから殺すのか？　保身のための策略とは……。やはり貴様は……強者に値しない！」

### エンディング

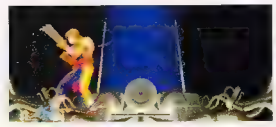
ベガ「バルログよ……貴様は大きな間違いを起こした。あの娘は……このベガと同じDNAを持つ『人間兵器』……。今、私のコントロールを失えば……『サイコドライブ』が暴走する。ククク……そろそろ限界か……この身体ともお別れだ……。次に会うときを楽しみにしている。そのときはもうベガという名前ではないかも知れんがな……！」

ベガ「グオオオァァァッッッ!!!」



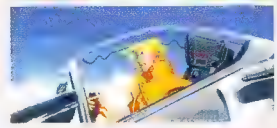
バルログ「……地下か？」

バルログ「コピー……ヤツのDNA……。まさか……この娘が新たな……。……。……フ、それも一興かも知れん。強く……美しくさえあれば、誰であろうとかまわぬ」



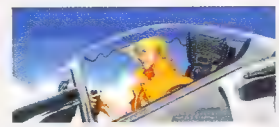
バルログ「もうここも用済みか……」

バルログ「……さあ、私と来い……美しき戦士よ……！」

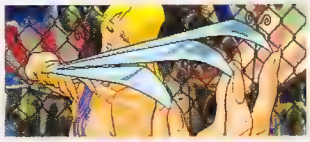


ナッシュ「シャドルー基地を発見した。今から攻撃に移る！　……!?」

春麗「レーダーに高エネルギー反応……どうしたの!?」



ナッシュ「……吹っ飛んだよ、何もかも。直前に離脱した生体反応……確かにヤツのサイコエネルギーだ。また……逃げられたか」



## キャミィ

対空技は信頼できる。あとはフットワークとスキの小さい基本技を使って、地上戦をどこまでこなせるかがカギだ。

### オープニング

シャドルー戦闘員、キャミィ……。驚異のテクノロジーが生み出した、強化兵士のひとり。究極の戦闘員であるはずの彼女に起こりはじめた「異変」……。これからつむがれようとする運命を、まだ彼女が知る由もなかった。

### 5人目対戦前（vs ダルシム）

キャミィ「ターゲット発見……ヨガマスター、ダルシム……。戦闘データ収集準備、開始……」
ダルシム「もしや、これがシャドルーの戦闘員というやつか!?　その瞳、唯の人間ではないな……」
キャミィ「だまれ……。これより、戦闘データ収集開始！」

### 5人目対戦後（vs ダルシム）

キャミィ「うっ、うぅ……あ、頭の中が……」
ダルシム「見える……その心の中……戸惑い……いや、恐れか？」
キャミィ「私の……中を……のぞくな！　私に心などない……！！」
ダルシム「シャドルーには人の心を操る技があると聞く……。押さえられていた『心』が開放されようとしているのか……？」
キャミィ「うるさい……！　うるさい……！！　うるさい……！！！」

### 9人目対戦前（vs バルログ）

キャミィ「き、気持ち悪い……。戦闘の後は、いつもこうだ……」
バルログ「フフフ……人形とはいえ苦悩する姿には美しさがある。実験体を連れて帰れというヤツの依頼でね」
キャミィ「実験体？　私はシャドルーの戦闘員だ……！」
バルログ「ククク……どうやらお前は、もう必要ないらしい……」
キャミィ「な……だ、だまれっ！　ウソだ！！」
バルログ「手向かうか？　フフフ……構わんぞ。さあ、人形の血が何色か見せてくれ」
キャミィ「そ、それ以上私に近づくなっっっ！！！」

### 9人目対戦後（vs バルログ）

バルログ「わ、私が倒されるとは……さすがヤツの……。だが、ムダだったな……お前は殺される！　ヤツの暗殺部隊にな……」
キャミィ「そんな、そんなハズはない……！！」
バルログ「ククク……。ウソかどうか、じきにわかる……」
キャミィ「私が殺される…いったい、なぜ…!?」

### 乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

ベガ「お前から出向いてくるとはな……キャミィ……！」
キャミィ「ベ、ベガ様！！　なぜ私を……!?」
ベガ「では、逆に聞こう……なぜバルログにトドメを刺さなかった？」
キャミィ「そ、それは……」
ベガ「くだらぬ『自我』に目覚めた人形まがいに用はないわ！！　お前の始末、こやつらに任せよう。不良品は片づけねばな！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

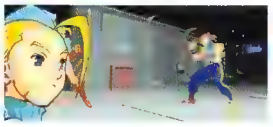
ベガ「素晴らしい！　素晴らしい力だ……！！　だが……出来すぎた己のコピーを見るのは不愉快極まりない」
キャミィ「コピー!?　私が!?　ベガ様の……!!」
ベガ「左様……お前はこのベガと同じDNAを持つ、我のコピー……」
キャミィ「!!」
ベガ「最高の出来損ないは……我が拳でチリへと返してくれるわ！」

### エンディング

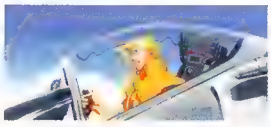
ベガ「まさか……コピーごときに敗れるとはな……この体……もはや、これまで……。だが、私はいずれまた現れる……私は……お前の中に……グオオオァァァッッッ!!!」

キャミィ「また、現れる……ベガ様の……DNA……私が……ベガ様と……うっ、うぅ……頭の……中が……！　何かが……うず……ま……」

春麗「ここね、シャドルーの最重要施設『サイコドライブ』……。ゲートが開いた！　……ワナ？　でも、行くしかないわね！」



春麗「待ちなさい！　ベガはどこ？　……子供!?」
キャミィ「ベガ様はもう……サイコドライブが……暴走する……私たちは……人形じゃない……みんなを……たすけないと……」
春麗「あっ、待って!!　……人形？　いったい、何のこと……!?」



ナッシュ「春麗のヤツ……単独行動はしないと約束したのに。あれが『サイコドライブ』の施設か。うまく潜入できたのか？」

春麗「マズイわね……基地を捨てるつもり……!?　ここまで来たというのに……ベガ……!!」

キャミィ「これで……みんな……たすかる…はやく……」

## コーディー

跳びこみやクラックキックを駆使し、相手を画面端に追いつめるのが基本。そこからのラッシュは非常に強力だ。

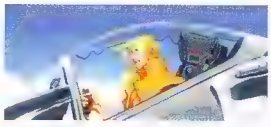
### オープニング

かつてメトロシティを救った英雄……コーディー。平和な世界に退屈し、ケンカにあけくれるうちについに投獄。しかし彼は気ままにオリを破り、外の世界を歩き回る。満たされない何かを求めて……。

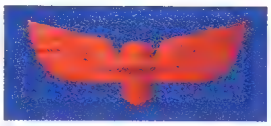
### 5人目対戦前（vs バーディー）

バーディー「ヨォ……アンタ、昔はブイブイ言わしてたんだってなァ。それが今じゃあその有り様……人生ってのは解んねぇモンだな！」
コーディー「……そうだな、たまの休日がイカれたパンク野郎とデートとは、まったく俺も、ツイてねぇぜ！」
バーディー「……ケッ！　ンじゃあついでに人生最悪の日にしてやるぜェオラ！」

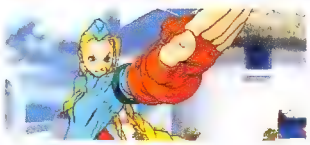
春麗「せっかくの手がかりが……すべて消し飛んでしまうなんて！　……通路にいたあの子は無事に逃げたのかしら……」



ナッシュ「基地が……爆発した!?　無事なのか春麗!!　くそっ……ベガへの手がかりが……。これ以上は危険だ……引き返す！」



地下基地爆発の後、シャドルーは沈黙を保ち……その後の、必死の捜査にもかかわらず……ベガの行方は、ようとしてつかめなかった。そしてまた、春麗刑事が見たという戦闘員の少女の行方も……。



### 9人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「せっしゃ、人の生き方にあれこれと高説をたれる気はござらん。全てはあるがまま、ゆくがままにまかせるが良し。ただ……ひとつたずねたい。コーディー殿……何があったのだ？」
コーディー「ハン……末路ってやつさ。見りゃあ解るだろ？　それとも何か……お涙ちょうだいのヨタ話でも聞きたいってのか？」
ガイ「……それで充分！　いざ、勝負でござる!!」
コーディー「チッ……そうくると思ったぜ」

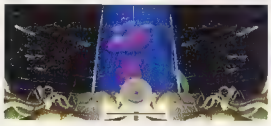
### 9人目対戦後（vs ガイ）

コーディー「ま、こういうワケさ。お前もあいかわらずだな……」
ガイ「解らぬでござる……それだけの腕、何故に腐らせておくのか……」
コーディー「……マトモな生き方を望んだあげく、結局はなぐりあいの毎日。普通には生きられない……なんて、ていのいい言い訳さ。そんな自分を……許せなかったのかもな」
ガイ「……どこへ行くのでござる？」
コーディー「さあ、な……地獄か、天国か、俺も知らねぇよ」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

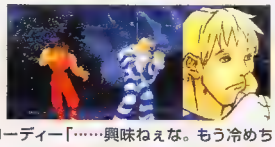
ベガ「ほう……メトロシティのもと英雄が、このベガに何の用だ？　シャドルーに加わりたいのなら、相応の実力を見せてもらうぞ……」
コーディー「ハッキリ言ってそんなモンにゃ、これっぽっちも興味はねぇが、今の俺は……アンタのツラに思いっきりブチ込みてぇ気分だ。覚悟しな！　悪党！」
ベガ「フ……よかろう。相手をしてやろう。そのいせいの良さ、2分後も保っていられるか楽しみだ……！」

### エンディング



ベガ「フフフ……！　なかなかやるではないか！　だが……このベガを倒すことは誰にもできんのだ。我が肉体は不死身……サイコパワーの加護ある限り！！」

ガイ「追わぬのか、コーディー殿？　あのような輩、放っておいては世のためにならぬ。今こそあやつを仕とめる好機……コーディー殿！」

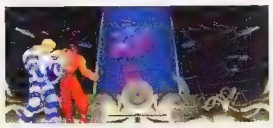


コーディー「……興味ねぇな。もう冷めちまったよ。関係ねぇよ、俺には……」
ガイ「……左様か、ならばいたしかたあるまい。御免！」
コーディー「……チッ。面倒くせぇな……！」

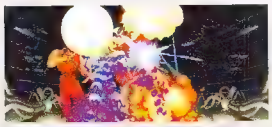
ガイ「この奥にきゃつが……いざ！」
シャドルー兵士「この先……通しはしない！　ベガ様をお守りするのだ！」

ガイ「ぬう……倒しても倒してもキリがないでござる。はやくきゃつの居所にたどりつかねば……。……！！」

ガイ「コーディー殿！　やはりおぬしは……」
コーディー「無駄話の時間はねぇんだろ？　さっさといくぜ！」
ガイ「承知！」

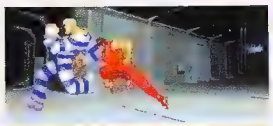


ベガ「！！　貴様ら、何故ここを……！！」
コーディー「俺にまかせろ……。安心しな！　キッチリあの世に送ってやるぜ！！」



ベガ「バカな……サイコドライブある限り、このベガは無敵のはず……バカな……バカなぁぁぁああああ！！」

コーディー「相手が悪かったな……あばよ！！」



ガイ「街に戻らぬのか？　おぬしを待っている者が必ずいるはず……」
コーディー「さあ……て、どうするかな……。ま……明日のことは明日考えることにするぜ。ひとまずお別れだ……楽しかったぜ！」
ガイ「ゆくがまま、あるがまま……これもまた人生でござるか」

多彩な投げ技を持ち、近〜中距離戦が得意。基本技＆必殺技はややクセがあるものの、使いこなせば強力な武器に。

## オープニング

プロレスラーとしてのデビューをひかえた、レインボー・ミカ。期待の新人として売り出すべく考え出されたプロモーションとは、名のあるストリートファイターと野試合をして世界を巡るというもの。『リングの星』を目指し、ミカはプロへの一歩を踏み出した。

## 5人目対戦前（vs かりん）

かりん「何かと思えば……プロレスの巡業とは……ふふふ」
R.ミカ「あんた、今笑ったな……！！」
かりん「おかしくて笑ってはいけませんの？　オーッホホホホホッ！！」
R.ミカ「プロレスの何がおかしい！！　覚悟はできてんだろうな！　うらぁ！」

## 5人目対戦後（vs かりん）

かりん「う、うぅん……まさか、ここまで出来るとは……。プロレスに対する研究も、少し足りなかったようですわね……。一流になったら、神月財閥がスポンサーになっても良くってよ」
R.ミカ「ス、スポンサー!?　ありがとッス！　あああんた、とてもいい人ッス！！」

## 9人目対戦前（vs ザンギエフ）

R.ミカ「ももももしかして、あなた様はザンギエフ様ではありませんか!?」
ザンギエフ「いかにもオレは『赤きサイクロン』ザンギエフだが……」
R.ミカ「かかかか感激ですっっ！！　あああああたし、ミカっていうです。あたし、ザンギエフ様に憧れてプロレスラーになったですっ！！」
ザンギエフ「ほほう……うれしいことを言う……。どうだ……？　プロならばオレと組み合ってみんか……？」
R.ミカ「ホントのホントですかぁっっ！！　マジ全開で胸かしてもらうですっ！」

## 9人目対戦後（vs ザンギエフ）

ザンギエフ「ガハハハハッ！　こいつは驚いた！　このザンギエフを負かすとは……！」
R.ミカ「そ、そんな……とんでもないッス。たまたまの偶然のマグレなだけッス。あたし、今日のこの感動を三代末まで語り継ぐですっ！！」
ザンギエフ「ガハハハハハハッ！　ミカといったな、気に入ったぞ！！」

## 乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フッハッハッハッハッ！！　師弟愛というやつか……くだらん！　ザンギエフよ……このベガに用があるのではないのか……？」
ザンギエフ「ヌゥゥ……ベガ……！　お前の方から姿を現すとは……！」
ベガ「先程はよい余興を見せてもらったわ……。駄賃の代わりに、この者が案内するぞ……冥土になっ！」
R.ミカ「ザンギエフ様、ここはあたしにやらせて欲しいッス」
ザンギエフ「……!?　……わかった。異種格闘技も勉強のうち……思い切りぶつかってこい！！」

## 10人目対戦前（vs ベガ）

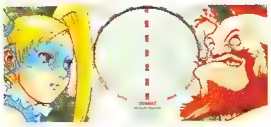
ベガ「やるではないか小娘……。だが、調子に乗りすぎたようだな！　己の未熟さ……あの世で悔いるがいい！！」
ザンギエフ「ムッ、いかん……！！　ミカ……！　気を付けろっ！！」

## エンディング

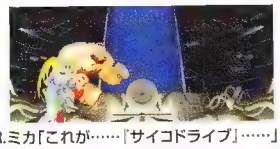
ベガ「この……ベガともあろう者が……こんな……小娘ごときに……！」

ザンギエフ「ミカ……！　無事か……！！」

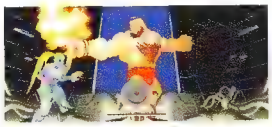
R.ミカ「ザンギエフ様……このベガという人は、いったい……」
ザンギエフ「話は後だ……このスキに『サイコドライブ』を探すのだ！」



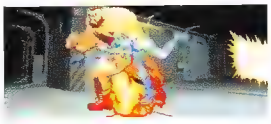
R.ミカ「ザンギエフ様……その……サイコなんとかっていうのは……？」
ザンギエフ「『サイコドライブ』……それは、我がロシアにとって、あってはならん兵器なのだ……。偉大なる指導者の依頼で、オレはそれを破壊しにやってきたのだよ」

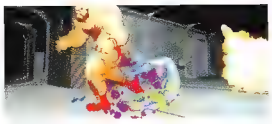


R.ミカ「これが……『サイコドライブ』……」
ザンギエフ「ウム……間違いない。早く破壊せねば！　ミカは下がっておれ……。いくぞ……！　イヤァッ……！！」



R.ミカ「あっ……！　装置から火花が！」
ザンギエフ「ウム！　もう十分だろう……ここは危険だ、脱出するぞ！」

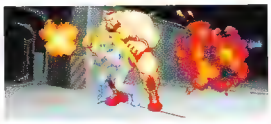




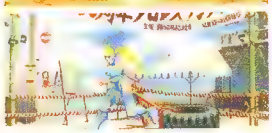
R.ミカ「きゃあっっ！！」
ザンギエフ「ミカ……！！　ムッ、いかん！！」

R.ミカ「きゃあぁぁっっっっ！！！　天井がっ……！！」
ザンギエフ「これしきっっ！！　ヌゥウウーン！！！」

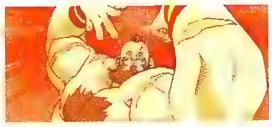
R.ミカ「ザンギエフ様！！　あたしなんかのために！！」



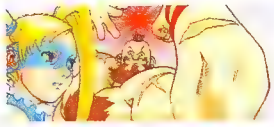
ザンギエフ「これだけの才能をこんなところでつぶされてたまるか！　心配ない……この鋼の体はどんな災いもはね返すのだ！　怪我はないか？　よし、ならば先を急ぐぞ！」
R.ミカ「ハイッ！！！」



R.ミカ「オイッチニ……オイッチニ……」



R.ミカ「ザンギエフ様……今頃何をしてるんだろう。また危険な任務に就いている、のかも……」



R.ミカ「もう、会えない……？　いやっ……そんなことない！　きっとまた会えるはず！　ようし！　もっと鍛えて、有名になって、大きな舞台に立つんだ……。そしてっ！　今世紀最大のドリームカードを実現させるスよ！」

## かりん

さまざまな技に派生する紅蓮拳を持つが、主軸となるのはあくまで近距離戦でのケンセイと、強力な対空技。

### オープニング

世に名をはせる、神月財閥の一人娘、神月かりん……。万事において常に勝利者であるべし……これこそ神月家の厳しい家訓。先の勝負で敗北を喫したさくらと再戦するため、自らも世界へと旅立つ……。

### 5人目対戦前（vs ブランカ）

かりん「な、なんですの!? ……野獣……!?」
ブランカ「ウオーーーーーーーーーッ!! ウオッ!! ウオッ!!」
かりん「ふふふ……いいでしょう……。獣とはいえ……望みとあらば、お相手いたしますわ……。この神月かりんの『百獣の王』の拳で!!」

### 5人目対戦後（vs ブランカ）

かりん「このような生き物がいるとは……世界とは広いものですわね。……!? ……戦っているときから誰かに見られているような……。……。気のせいかしら……？」

### 9人目対戦前（vs さくら）

かりん「やっと出会えましたわ……春日野さくらさん!!」
さくら「か、神月かりん……さん……!! どうして、こんなところに!?」
かりん「もちろん、あなたともう一度闘うためですわ!! 先の敗北……わたくしにとって、とても価値あるものとなりましてよ」
さくら「みたいだね……すごい闘気……わくわくしちゃうな!」

### 9人目対戦後（vs さくら）

かりん「この胸のすくような感覚……さすが、わたくしが見込んだ方。すばらしい闘いでしたわ!」
さくら「エヘヘ……今回は負けちゃったけど、また挑戦するからね!」
かりん「うふふ……勝ち負けよりも闘っている瞬間……そちらの方が大切に思えるなんて……不思議ですわ……」

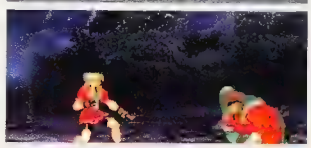
### 乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

ベガ「フハハ！ 今の闘い見せてもらった。どちらも小娘にしてはよくやる……。……キサマの方か？ ブランカを倒したというのは……」
かりん「いきなり、無粋な……何者ですの!?」
ベガ「この者たちを倒すことができたら、我が名を教えよう……。さあ……お前たち……相手をしてやれ!」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

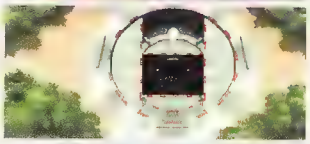
ベガ「楽しませてくれる……とんだ拾い物のようだな……。我はシャドルーの総帥、ベガ!! 貴様に実験台となる資格を与えよう」
かりん「シャドルーのベガ……!! ……そう、この男が……。ただの下衆とわかった以上……もはや、手加減の必要はありませんわね!!」

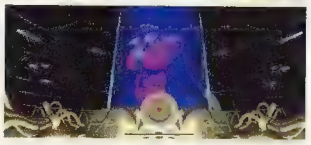
### エンディング



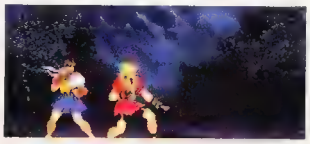
ベガ「バ、バカなぁ……このベガともあろうものが……。許さぬ……！ 許さぬぞォッ……!!」

ベガ「我の要求を無視した愚かなあの財閥と共に……キサマらも、影も残さぬように消し飛ばしてくれるわッ!!」

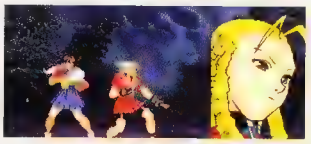




ベガ「ムゥウゥゥゥーーーーン!! この『サイコドライブ』がある限り……このベガに逆らうことなど不可能なのだ!! フッハッハッハッハッ!!」



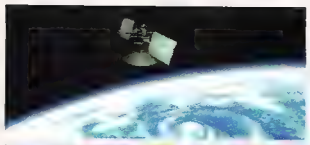
さくら「神月さん……なんかヤバそうな感じだよ……」



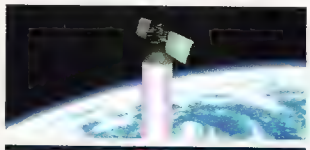
かりん「うふふ……さくらさん……ご心配いりませんわ……」

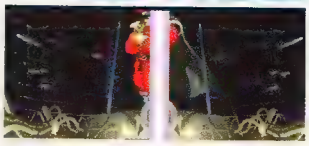
かりん「準備はよろしいわね……予定通り行いなさい！ 今しがた我々から離脱した高エネルギー体がターゲットですわ」

柴崎「はい！ かりんお嬢様……」



かりん「うふふ……何をするつもりだったかわかりませんが……神月財閥にたてつくとは、あまりに愚かでしたわね……」





ベガ「ぬぅうっ……!! な……何が起こったというのだァ……!!」

ベガ「この……ベガがぁ……バ、バァカァなぁあぁあ……ッ!!」

さくら「ねぇねぇ、神月さん！ 新聞見た？『悪の組織シャドルー、謎の壊滅』これって、あの変なおじさんのことじゃなかったっけ……？」
かりん「まぁ、そういうことになりますわね……。実はあのシャドルーという組織……、身の程もわきまえず神月財閥を脅迫しておりましたの。ですから当家の誇るキラー衛星『まんじゅしゃげ』で……基地を根こそぎ破壊してさしあげましたわ!!」
さくら「ま、まんじゅ……？ ……キラー衛星!?」

かりん「まったく、いつの時代も悪党の考えることは浅はかですわ！ オーッホッホッホッホッ!!」

## M.バイソン

DC、FS、SSM
オリジナルストーリー（※）

ジャンプ翻攻撃と突進技が攻めのカナメとなる。守勢にまわったときはガードゲージの長さだけが頼り。

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される

### オープニング

元ボクシングヘビー級の王者M.バイソン。どん底の毎日から勝ち取ったシャドルー幹部の肩書き。世界一のハードパンチを武器に、より高い地位を目指し駆けのぼる！

### 5人目対戦前（vs 元）

バイソン「中華服の白髪のじいさん……と、あんたが元かぁ？」
元「……何用か？」
バイソン「あんた、さんざんウチの密売員をヤっちまってくれたらしいなぁ？ あんたに直接恨みはねぇが出世の為、死んでもらうぜぇ!」
元「……涅槃で悔いよ、己の愚行……」

### 9人目対戦前（vs バーディー）

バーディー「げぇっ！ もう、きやがったのか!」
バイソン「何したンだか知らねぇが、ベガがよぉ、おめぇ邪魔だってよ!」
バーディー「……ケッ、パンチ馬鹿が！ 返り討ちにしてやるぜオラぁ!!」

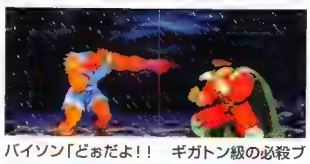
### 9人目対戦後（vs バーディー）

バーディー「チグジョー!! あと、もう少しでサイコドライブが……!!」
バイソン「サイコ……ドライブ？ 何だそりゃ。言わねぇと、殴るぜぇ？」
バーディー「っ！ もうやめてくれ!! いっ言えばいいんだろ。そいつは……」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「なかなかの働きだバイソン。シャドルーの幹部たる資格充分だな。これからも我が野望のための活躍を期待しておるぞ……」
バイソン「肩書きは要らねぇ！ サイコドライブってのを渡しな!」
ベガ「……奴に要らぬ事を吹き込まれたようだな。我が道具として忠実でさえあれば長生き出来たものを。いらぬ欲をかいた罰だ……あの世で後悔するがいい!!!」

### エンディング



バイソン「どぉだよ!! ギガトン級の必殺ブローの味わぁ!」
ベガ「ぬぐぅ……力のみの馬鹿とあなどっておったわ……!」
バイソン「もうアンタはボスでも何でもねえ！ サイコドライブってのを渡しな!!」
ベガ「……そんなに欲しければくれてやるわ！ 見るがいい!!」

DC、PS、SS版
オリジナルストーリー(※)

## ユーニ

さまざまな必殺技を持ち、攻め手が豊富。とくにフーリガンコンビネーションとエアスパイラルアローは強力だ。

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される

### オープニング

シャドルーの最新科学技術、悪魔のテクノロジーが生んだ強化兵士……。その一員ユーニがベガ直々の指令を受ける。『格闘家リュウを追跡し素体データを採取せよ！』

### 5人目対戦前（vs E.本田）

E.本田「おぬし……このあたりじゃ見かけん顔じゃが……その気配の消し方といいその眼といい、ただ者ではないな」
ユーニ「……FAS検索中……終了まで予測28秒……」
E.本田「おもしろそうじゃい！　さあ、いざ勝負！！」
ユーニ「……任務遂行の妨げと判断。速やかにこの目標を排除します」

### 5人目対戦後（vs E.本田）

ユーニ「目標沈黙……FASデータ修正。直ちにリュウ追跡に戻ります」
E.本田「ううう……油断したでごわす……。おまえさん、さては……毎日……ちゃんこ……食べてるでごわす……な……？」

### 9人目対戦前（vs リュウ）

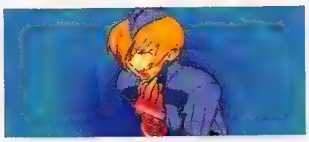
ユーニ「ターゲット目視します。サンプルデータと98%一致」
リュウ「……君は？　おれと勝負がしたいのか？」
ユーニ「特殊エネルギー感知しました……データ不足のため完全解析不能。サンプリング開始します。第1種戦闘態勢移行！」
リュウ「どんな目的があるのかは知らないが戦る以上、全力を尽くす！」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フン……よかろう。まあ予想通りの結果のようだ。やはり……『殺意の波動』は条件が満たされないと発動せずか。あわよくばとおまえを仕掛けたが……もう任務は終わりだな。リュウの相手は私がする……お前は私の糧となり果てるがいい」
ユーニ「……非常事態特Aレベル。特A級戦闘態勢、応戦開始……！」
ベガ「！　……これは愉快だ！　わたしに逆らうと？　フハハハ！！」

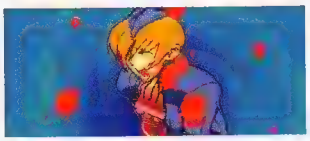
### エンディング

ベガ「グッ……サイコドライブの力がなぜか弱まっている？　まさか……使い捨てのはずのおまえたちに……このベガだけが持つ……サイコドライブの制御能力が……？　だが……もう遅い！　このベガが滅びれば……おまえたちの命も……！」

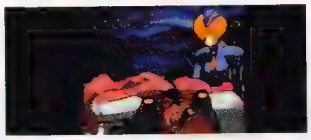


ユーニ「BP値急速に減少中……生命維持……困難……」

ベガ「人としてなど……生きられぬ！　グ……グォアアアァァァッッ！！」



ユーニ「危険……危……け……ん……、……グフッ！！」

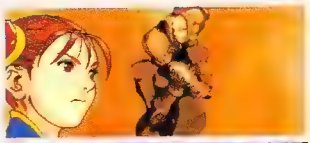


ユーニ「……べ……ベガさまぁ……、!?　あ、あなたは……！」

ユーリ「……」

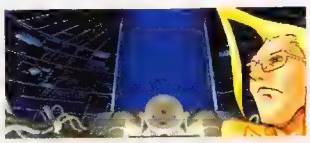
ユーニ＆ユーリ「わたしたちは……わたしたちは……、いつ……いつま……でも……、べ……ガ……、べ……」

春麗『……シャドルー強化兵士……』



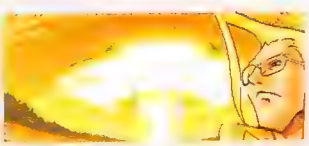
春麗『ベガが彼女たちを作り出した本当の理由は……？』

春麗『それがベガを倒すための手がかりだったのかも知れない……』



ナッシュ『シャドルー秘密基地の強襲時に生命反応はいっさい消えていた』

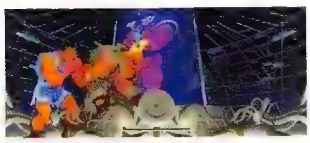
ナッシュ『例の強化兵士の少女達の姿も結局確認にはいたらなかった。彼女たちはどこへ消えたのか？』



ナッシュ『サイコドライブの詳細ともども真相は爆炎の中……。いまとなっては任務ファイルに記録の断片が残るのみである』

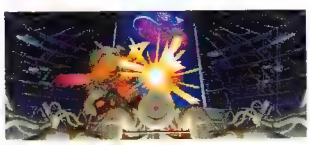
バイソン「あっ！　逃げやがった！！　……ん？」
バーディー「おい！　サイコドライブはこっちだ！」

バイソン「おめぇ結構いい奴だな！　道案内してくれるなんてよぉ」
バーディー（ケッ！　先にサイコドライブを使って、ベガもこいつも倒す！）



ベガ「！！　貴様ら……」
バーディー「ベガのだんな……いいザマじゃねぇか！　あんたの秘密はとっくに掴んだ！　ここで終わりだなぁ！！」
バイソン「おい、サイコドライブってのはどこにあるんだ？　早く教えろ！」
バーディー「うるせぇ！　黙ってろ！　まだこいつに話しがあんだよ！　どうだいベガ、俺の部下になるなら助けてやってもいいぜ？」
ベガ「フン……笑えぬジョークだな！（あとわずかでサイコパワーが回復する……せいぜい吠えろ！）」

バイソン「おい！　無視すんな！！　早く教えろオラァアアアーーー！！」
バーディー「アッ!?　バ、バカ野郎テメェ！！　なんてことしやがるッ！！」
ベガ「おのれ……！！　もう許さぬッ！！」



バイソン「死に損ないがぁッ！！！」

ベガ「バカな……こんなザコに……まだパワーが完全でないと……？」

ベガ「グワァァァアアアア！！！」

バイソン「クソッ！！　結局サイコドライブは手に入らなかったじゃねぇか！」
バーディー「ア!?　テメェが壊したんだろーが！！」
バイソン「なにィ？　サイコドライブって金目のモンじゃ無かったのかよぉ？」
バーディー「テメェ、あれがどんだけスゲェ物かわかってねぇのか!?」
バイソン「チクショー！！　チクショー！！　チクショォーーーー！！！」

バイソン「あっ!?　しまったぁ！！　ベガからまだ、金もらってねぇ！！」

DC、PS、SS版
オリジナルストーリー(※)

## ユーリ

個別できる必殺技はキャノンスパイクのみ。キャミィ、ユーニ以上に基本技によるケンセイの比重が大きい。

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される

### オープニング

シャドルーの最新科学技術、悪魔のテクノロジーが生んだ強化兵士……。その一員ユーリがベガ直々の指令を受ける。「同じ強化兵士であるキャミィを捜索し抹殺せよ！」

### 5人目対戦前（vs T.ホーク）

T.ホーク「おまえは……まさか！　ジュリア！　ジュリアだな!?　ずっとお前を探していた……さあ、私と村に帰ろう！」
ユーリ「……」
T.ホーク「……ジュリア？　何があったんだ、いったい!?」
ユーリ「攻撃：開始」

### 9人目対戦前（vs キャミィ）

ユーリ「目標：確認」
キャミィ「……その様子じゃまだ気づいてないのね。私は……もうあなたたちとは違う！　自分を取り戻したのよ！」
ユーリ「対象物：排除」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「よくやった……だがきさまの任務はもう終わりだ。特別任務用に代謝機能をUPさせているからな……もうすぐ寿命だ。このベガの役に立てたのだ、安心して休め……永遠にな！」
ユーリ「……モード移行：応戦体勢……」
ベガ「フフ……さすがは強化兵士だ、生存本能もまた強固というわけか。面白い趣向だ、黄泉への手向けに相手をしてやろう」

### エンディング

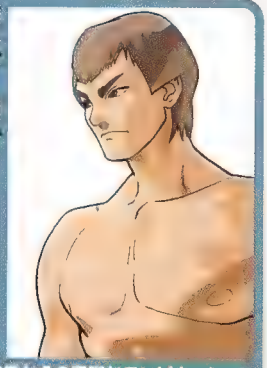
ベガ「グッ……サイコドライブの力がなぜか弱まっている？　まさか……使い捨てのはずのおまえたちに……このベガだけが持つ……サイコドライブの制御能力が……？　だが……もう遅い！　このベガが滅びれば……おまえたちの命も……！」

ユーリ「の……脳波：異……常……」

ベガ「人としてなど……生きられぬ！　グ……グォアアアアアッツ！！」

DC、PS、SS版
のみ登場＆使用可能

## フェイロン



数火拳からの豊富なコンビネーションは、相手にとって脅威。Z-ISM以外なら、烈空脚も攻撃の起点になる。

### オープニング

香港の若き天才アクションスター、フェイロン。類まれなる格闘センスで独自のカンフースタイルを会得。より技に磨きをかけるため今日も街に出て炎の拳をふるう！

### 5人目対戦前（vs バイソン）

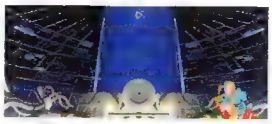
バイソン「よう、あんちゃん……シャドルーに入らねぇか？　武器にクスリに要人誘拐……たんまりもうかるぜぇ！」
フェイロン「馬鹿な！　犯罪の片棒を担ぐ気はない！　失せろ！」
バイソン「おいおい、分かってねぇな……断るって選択肢はねぇんだよ！！」

### 5人目対戦後（vs バイソン）

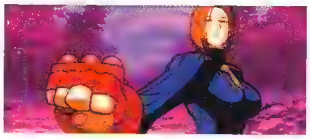
バイソン「おめぇ……シャドルーに逆らってただですむと思うなよ！」
フェイロン「俺は脅しには屈しない！　逆にぶっ壊してやる！」

ユーリ「血圧：上昇……限界値……突……ば……グフッ！！」

キャミィ「……覚醒したか？」
ユーリ「……あ……ここは？　あなたは……だれ？」
キャミィ「私はキャミィ……おまえと同じ強化兵士だ。よく聞け……おまえの体はこのままでは細胞ごと崩壊する」
ユーリ「……え？　何を……言っているの？」
キャミィ「それを防ぐには……あの装置を使うしかない。急げ……時間がない」



キャミィ「これでいい……。いま……サイコドライブを起動できるのは私だけ……そして……助かる……のも……ひとり……。……おまえ……だけで……も……」



### 9人目対戦前（vs バルログ）

フェイロン「あんたもあのボクサーの仲間か？　たいした出迎えだ」
バルログ「一応、聞いておく……シャドルーに加わり忠誠を誓え」
フェイロン「俺は悪事に荷担する気は毛頭ない！　帰れ！」
バルログ「ククク……予想通りの答えだ。それでこそ刻み甲斐がある。その肉、その皮、その骨……この爪で血の芸術品に仕上げてやる！」

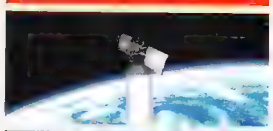
### 10人目対戦前（vs ベガ）

フェイロン「お前がシャドルーのボスか……いかにも悪人、だな」
ベガ「貴様はなんの為に闘うのだ？　金か？　女か？　それとも地位か？　まさか正義などという陳腐なものではないだろうな？　ん～？」
フェイロン「それを聞いてどうする？　お前に教える必要はない」
ベガ「まあいい……最後のチャンスだ。我のもとに組せよ、フェイロン！」
フェイロン「残念だがつるむのは好きじゃない。それに……お前は、気に入らん！！！」
ベガ「はっ！　言うワ！　では死ぬがいい、我がサイコパワーのもとにな！！」

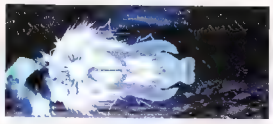
### エンディング

ベガ「ぬぅぅ……確かに口ばかりの腰抜けではないようだ……」
フェイロン「お前は強い……だがおれほどじゃなかったな！」

ベガ「さて、それはどうかな？　まだお前は知らぬ、真の恐怖を！！」

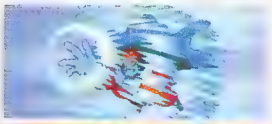


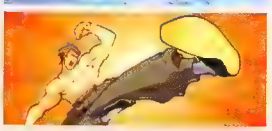
ベガ「サイコドライブがある限り私は無敵だぁぁぁぁ！！！」
フェイロン「なにぃ!?」
ベガ「むっはぁぁぁぁぁ！！！」



フェイロン「ぐわぁっ！」

ベガ「しょせん貴様らはこのベガの引き立て役に過ぎんのだッ！！　止めだ！　死ねい！！　サイコクラッシャァアア！！！」

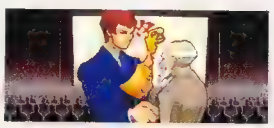




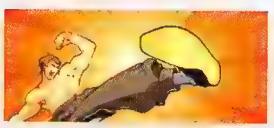
フェイロン「まだだ！　取っておきを見せてやるぜ！　ほぁタァアアあああーーーッ！！！」

フェイロン「サイコドライブとやらに頼っている時点で、お前は負けていたのだ！　ほぁチャーー！　わぁタァーー！　イィやっチャァアアアアア！！！！」

ベガ「そんな……まさか……！　サイコドライブに勝るパワーなど、この世に……あるはずが……グォアアアアアアーーーー……！！」



このエピソードを元に作られた映画『街頭覇王』は全世界で大ヒット。フェイロンは一躍世界の注目を浴びるスターに……。だが、彼の熱い心は決してとどまることがなかった。



フェイロン「ひとつ登ればまたひとつ！！　新たな頂点を目指すのみ！！　アッチャアアアアーーーー！！！」
雄叫びとともに彼はゆく……アクションスターの果て無き道を！

DC、PS、SS版のみ登場＆使用可能

# ディージェイ

非常にスキの小さい飛び道具を盾に、相手を追いつめていくのが得意。基本技での対空迎撃がポイントだ。

## オープニング

南国の彗星とうたわれる若きキックボクサー、ディージェイ。陽気なファイティングスタイルで一気にチャンプにのし上がる。楽しくハマれる戦いを求め、軽〜いノリで世界へと飛び出す！

## 5人目対戦前（vs アドン）

アドン「何だ貴様……？　この俺と戦おうというのか？」
ディージェイ「Yeahhhhhhhhh！！　スペシャルマッチだ Great！！」
アドン「ふざけた野郎だ……ムエタイの神だと知ってのことだろうな？」
ディージェイ「Nohhhhhhhh！　おれは知ってるぜ！　おまえはセカンド・チャンプ！！」
アドン「何だと……！？　あの名ばかりの帝王など、もう師ではない！！　いいだろう、身を持って知れ……最強とはいかなるものかを！！」

## 5人目対戦後（vs アドン）

アドン「こんな奴に、世界最強のムエタイが敗れるというのか……」
ディージェイ「Don't worry Man！　おれが強すぎるだけだ Yahhh！」
アドン「覚悟しておけ……貴様の安い命ももうすぐ尽きる！」

## 9人目対戦前（vs サガット）

ディージェイ「その胸の傷に眼帯……Yes！ 帝王_Bingo！！」
サガット「俺になんの用だ？　くだらぬ見世物につきあう暇はない」
ディージェイ「Oh！　オレには用アリだ！ Let's Fight！！」
サガット「よほどの命知らずのようだな……まあいい、相手になってやる！」

## 10人目対戦前（vs ベガ）

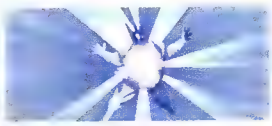
ベガ「おもしろい男だ……我がシャドルーに刃向かうとはな。その度胸と……あの帝王を倒した実力を買ってやろう。シャドルーの一員になれ……すべての自由と悦楽が手に入る！」
ディージェイ「No Thank you！　お節介は無用だぜ！！　夢は自分の手でつかむ！　それが人生ってもんだぜ All right？」
ベガ「そうか……それは残念だな。今キサマは、その夢を完全に失う選択をしてしまったようだ。充分に後悔し、そして……死ねィ！」

## エンディング

ベガ「愚か者め……！！　面白い余興だったが……少々度が過ぎたようだ！　何度倒されようとこのベガは滅びぬ……。無敵の力「サイコドライブ」がある限りな！！」

ディージェイ「Oh. No！！　本当の Beat はこれからだぜ！！」

ディージェイ「La la la la la la la la la la la la la la la la la laaaaa！！」

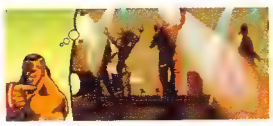


ベガ「こ……この破壊力は……！　まさか我がパワーをしのぐと……？　バ……バカなぁぁぁあああ！！！」

ディージェイ「勝利の Rhythm その体に感じたかい？　Yeahhhh！！」

ディージェイ「♪♪〜♪〜♪♪〜」
ボブ「YOUがMr.DJサンですかぁ？」
ディージェイ「Yeeeeees！　俺に用かい？」
ボブ「MEはジャマイカミュージックのボブというものデース」

ボブ「YOUの歌、とてもスバラしい！　魂にビビっとカミングね！　ぜひうちでプロデュースさせてくださサーイ！　いっしょに、ラテンのスターをめざしまショウ！！」



ディージェイ「世界最強の格闘家の次はラテンのスターか……」

ディージェイ「Ha ha ha ha ha ha！！　そいつは Nice アイデアだ！！　格闘と音楽……両方を極める！　ビッグな Challenge になるぜ！！」

DC、PS、SS版のみ登場＆使用可能

# T.ホーク

メキシカンタイフーンの攻撃力はイマイチ。リーチの長さを活かし、打撃技を中心に攻めたほうが闘いやすい。

## オープニング

誇り高き部族サンダーフット、村一番の戦士、T.ホーク。近年、多くの村人が失踪する怪事件が続発していた。ただならぬ悪い予兆にホークは村を出る決意をする……。

## 5人目対戦前（vs ナッシュ）

T.ホーク「聞きたいことがある……多発している失踪事件についてだが……」
ナッシュ「シロウトが首をつっこんでも事態は好転せん。この事件……いや、シャドルーはおまえが思っているほど甘くない」
T.ホーク「『シャドルー』？　教えてくれ！　いったい何者だ？」
ナッシュ「知らないほうが身のためだ。それとも拳で話し合ってみるか？」

## 5人目対戦後（vs ナッシュ）

ナッシュ「なかなかの腕だ……だが奴らに盾突くのは危険すぎる。組織のボス、ベガの力はまさに悪魔的といっていい……」
T.ホーク「ベガ……その名は父から聞いた覚えがある……。その昔、我が聖地に現れた悪鬼『青い光を操る男』の名……！」

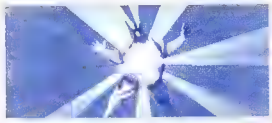
## 9人目対戦前（vs ユーリ）

ユーリ「ターゲット：目視確認」
T.ホーク「！！　……おまえは……ジュリア！　こんな所に!?」
ユーリ「個体データ：T.ホークと断定」
T.ホーク「？　さっきから何を言っている？　さあ、私と村に帰るんだ！」
ユーリ「移行：第2種戦闘態勢」
T.ホーク「……そうか……これもあのベガという男の仕業なのか！」
ユーリ「目標：即刻排除」

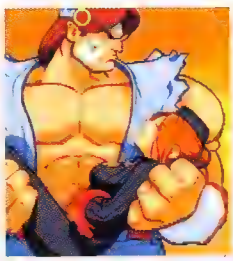
## 10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「やはり……貴様はあのアロイオ・ホークの息子だな」
T.ホーク「父との因縁だけでなくジュリアの心まで……許せぬ！　なぜだ……なぜこんな事をする！」
ベガ「すべては我がサイコパワーのため……負の感情こそその源！　おまえたちが憎み恐れるほどにこのベガは無限の力を得るのだ！」
T.ホーク「それだけのために……我が聖地を汚したというのか……！　神よ……願わくば我にその聖なる力を授けたまえ！」

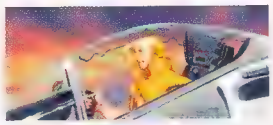
## エンディング



ベガ「この……ベガが……きさまごときにッ……！！　グアアァァァーーーー……ッッ！！」



T.ホーク「悪魔は滅びた……さあジュリア、私と帰ろう……」
ユーリ「う……あ、あああ……ベガ……さまぁ……あ……」
T.ホーク「……ジュリア……。……たとえ何年かかろうと君を救ってみせる……。おまえにも流れているはずだ、聖なる血が……必ず救ってみせる……必ず……！」



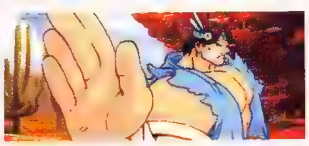
ナッシュ「目標空域に入った……春麗！　レーダーの反応はどうだ？」

春麗「ベガのサイコエネルギーは消失したままよ……。なぜ突然消えてしまったのかしら？　でもこれはチャンスだわ！　今ならシャドルー基地を叩ける！」

ナッシュ「よし……もうここまできて引き下がることはできないな。目標はあくまで基地の破壊。春麗、生命反応には注意してくれ！」
春麗「了解……その地点から2時の方角に建造物の反応あり！　向かって！」
ナッシュ「発見次第、爆撃体勢に移る！」

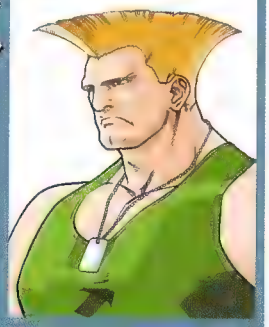
ナッシュ「……爆撃完了、基地は大破した」
春麗「生命反応は無し……爆撃直前にだれかが離れていった様子だけど」
ナッシュ「サイコパワーの反応はない……組織の戦闘員か？　いずれにせよ……ヤツらとはもう一度戦わなければならないな」

戦士は瞳に沈みゆく太陽を映し故郷を目指す。少女が失った光、いつか取り戻せると信じて……。



DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

## ガイル



技や戦法はナッシュとほぼ同じ。ガイル固有の技、ソニックハリケーンは、LV3で使えば強力な対空技となる。

### オープニング

空軍生え抜きの兵士、ガイル中尉に届いた一通の司令状。『ユクエフメイノ　ナッシュ　チュウイ　ヲ　サガセ』。降りしきる雨の中ヘリポートへ急ぐガイル。その先に待つ過酷な試練に、まだ気づくはずもなかった……。

### 5人目対戦前（vs 春麗）

春麗「初めまして……ガイル中尉」
ガイル「……あんたは誰だ？　どこでオレの名を知った？」
春麗「あなた、ナッシュ中尉を止めに来たのでしょう？　悪いけど今あなたに彼の任務を邪魔されちゃ困るのよ」
ガイル「あんたに邪魔されるわけにはいかん」

### 5人目対戦後（vs 春麗）

ガイル「あいつは熱くなりすぎる……オレにしか止められん」
春麗「お願い……！　彼を止めないで！　せっかくのチャンスが台無しに……」
ガイル「心配するな……敵は倒す。同じ軍人として……戦友としてあの巨悪を許す気はないからな」

### 9人目対戦前（vs ナッシュ）

ガイル「ナッシュ……やっとみつけたぞ」
ナッシュ「！！　ガイルか……手助けにきたという顔じゃあないな」
ガイル「1時間後に空爆がある。今すぐこの場から離れろ。輸送ヘリを待たせてある……あとはまかせて、戻るんだ」
ナッシュ「なぜだ？　この手で息の根を止めない限り、やつはまた逃げる！　今回ばかりはお前の頼みでもダメだ。どうしてもというのなら……お前を倒して、進むまでだ！！」

### 9人目対戦後（vs ナッシュ）

ナッシュ「う……ガイル……」
ガイル「しばらくそこで休んでいろ……もう俺にもすべて解っている。お前ほどじゃあないが俺も悪どい奴は嫌いなんだよ」

### 10人目対戦前（vs ベガ）

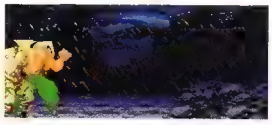
ベガ「泣かせるストーリーだな……志なかばに倒れる正義の戦士。その親友もまた、受け継いだ使命を果たせずに死ぬのだ……フハハハ！　喜べ……！　このベガが幕を引いてやるぞ！！」
ガイル「……せいぜい余裕を見せておけ。陳腐すぎて言いたくないセリフだが……悪は、滅びるのが運命だ！」

### エンディング

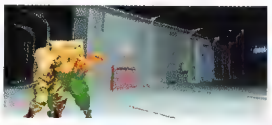
ベガ「技のキレ、みなぎる闘志……なるほど戦士としては一流だ。あくまで『人』としてのレベルならばな……！」

ベガ「なかなか楽しかったぞ……ほうびに面白いものを見せてやる」

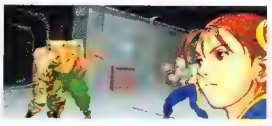
ベガ「『人』の無力さを存分に思い知れ！　フッハッハッハッ……！！」



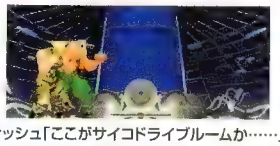
ガイル「ナッシュ！　後を追うぞ！！」



ナッシュ「この奥に……『サイコドライブ』があるはずだ。それは我々に百害をもたらす悪魔の装置……破壊しなくてはならない！」

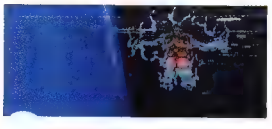


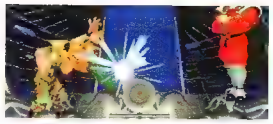
春麗「！！　あなたたち……どうやら無事のようね。空爆命令はキャンセルされたわ……ベガのしわざよ。手持ちの爆薬だけじゃ確実性に欠けるけど……やるだけやってみる。あなたたちも早くここから出て！　5分経ったら爆破するわよ！」



ナッシュ「ここがサイコドライブルームか……」
ガイル「ベガはどうした？　……逃げられたか？　……まあいい、それならそれで二度と復活できなくするまでだ」
ナッシュ「俺も爆薬を仕掛ける。ここだけは確実に破壊せねばな」

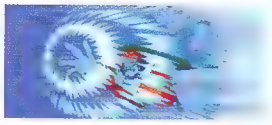
ベガ「そうはさせんッ！！」





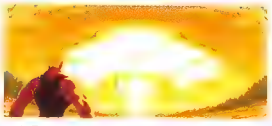
ナッシュ「グフッ……！！」
ガイル「ナッシュ！！」

ベガ「飼い慣らされることに疑問を持った家畜に存在価値はない。残念だ……正義などという幻想にとらわれた愚か者の諸君！！」

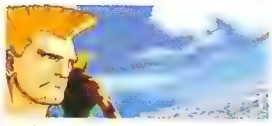


ベガ「悔いて死ぬがいいッ！！　サイコクラッシャアアーーーー！！」

ベガ「き、貴様！！」
ガイル「ナッシュ！！　離れろ、俺が倒す！！」
ナッシュ「ここは俺にまかせろ！　もうすぐこの基地は崩れる！！」
ガイル「……しかし！」
ナッシュ「早く行け！！」



ガイル「ナァアーーーッシュ！！」



ガイル「……」

春麗「ガイル中尉、ここにいたのね」
ガイル「……」
春麗「……基地は全壊、ベガのサイコパワー反応も消失、世界各地のシャドルーの拠点もほぼICPOが押さえたそうよ」
ガイル「……」
春麗「私だって……まだ父の生存をあきらめたわけじゃない……。信じることをやめた時……それが本当の別れだと思うから」

ガイル「……ナッシュ。俺は……信じている。きっとおまえは……！」

DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

## 殺意の波動に目覚めたリュウ

旋風脚（➡＋中K）と竜巻旋風脚がリュウのものよりも使い勝手が悪い。攻守兼用の波動拳の重要性が高まった。

### オープニング

「殺意の波動」……すべてに破壊をもたらす究極のパワー。己の中に眠るその本性を抗しきれずに苦悩するリュウ。長い修行の旅路の果てにたどり着くのは破滅への道なのか？

### 5人目対戦前（vs サガット）

殺意リュウ「おれと勝負しろ！　サガット！」
サガット「リュウ……？　どうした、そのザマは！　俺が挑みたいのは己の力すら御せぬ愚か者ではない！」
殺意リュウ「うるさい……いくぞッ！！」

### 5人目対戦後（vs サガット）

殺意リュウ「な……なぜ本気を出さないッ!?」
サガット「見損なうな……お前はこの胸に傷を刻んだリュウという男ではない。くだらぬまやかしに翻弄される三流……いやそれ以下だ！　俺は待つ……真の宿敵との戦いを！」

### 9人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フッフッフッ……いい面構えになってきたな。そう……貴様もまた人である限り負の力を退けることはできん。光が強いほどその影も濃い……おまえの闇はまさに漆黒。このベガの糧となるにふさわしいドス黒さだ！！」
殺意リュウ「……ふざけるな……キサマの思い通りにはならん！」

### 10人目対戦前（vs 真・豪鬼）

殺意リュウ「あんたは……知っているのか？　おれのたどり着く先……この力がもたらすものが何かを！」
真・豪鬼「……我らにおいてもはや言葉は意味を成さぬ。我が身にその拳を刻め……心荒ぶるままに。勝者のみ……真理と成らん！」

### エンディング

殺意リュウ「勝った……おれが…殺した……！」

殺意リュウ「この力が……真の格闘家の力！　すべてを超える殺意の波動！！　グウゥゥッッ！！」

CPU専用キャラクター（DC、SS版のみ使用可能）

## ファイナルベガ

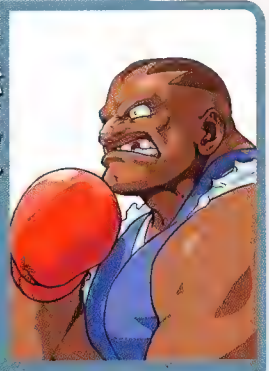
ファイナルサイコクラッシャーは驚異的な攻撃判定の広さを誇る。ちなみにISMはS（シャドルー）-ISMしかない。

### エンディング

ベガのエンディングと同じ

DC、PS、SS版のみ登場＆使用可能

## EXバイソン



移植版ではバイソンの基本技などが大幅に変更されたため、アーケード版の技を再現したこのキャラクターが登場。

### エンディング

バイソンのエンディングと同じ

DC、PS、SS版のみ登場＆使用可能

## 真・豪鬼

豪鬼とくらべて、大半の技が強化されている。なかでも瞬獄殺はガード不能の打撃技となり、大幅にパワーアップ。

### エンディング

豪鬼のエンディングと同じ

死臭漂う……血塗られた拳！

殺意リュウ「ウオオオオォォォォォォ……」

殺意リュウ「……ォォォォォォォォォォォォ。！！！」

殺意リュウ「……。……我は……、……拳を極めし者なり……！」

殺意リュウ「……我をたおす者はいずこに…！」

## バッドエンドについて

バッドエンドになると、使用キャラクターがベガ、バイソン、ユーニ、ユーリならリュウのエンディングが、それ以外ならベガのエンディングとほぼ同じものが流れる。ベガのエンディングとのちがいは、サイコドライブに入るのが使用キャラクターになっていることと、エンディングの最初のメッセージが変わっていることだ。

◀移植版では、ベガ以外のバッドエンドはすべてこちらに統一。

## スタッフロール

本作のスタッフロールは、エンディングの後半から、斜めにスクロールしていく形で挿入される。ただし、サバイバルモード、ドラマチックバトルをクリアしたときは、右のようなグラフィックが表示されたあと、スタッフロールが下から上にスクロールしていく。

◀サバイバルモードもドラマチックバトルも、バックの色はISMにより変化。

▶ただし、豪鬼（or豪鬼を含むコンビ）だけは「天」の文字。

◀じつはあまり知られていない？　サバイバルモードとドラマチックバトルのスタッフロール。

## Column 野生児ブランカ、勝利の雄叫びの秘密

『ストZERO3』の勝利メッセージは、2分の1の確率で、相手キャラクターに対応した固定メッセージが表示されるようになっている。なかでもブランカは、「ウオウオ」さわいでるだけかと思いきや、じつは、対戦相手が発するボイスのひとつをマネしているのだ（右表参照）。

| 対戦相手 | 勝利メッセージ | マネしているボイス | そのボイスが使われる代表的な技or勝利ポーズ |
|---|---|---|---|
| リュウ | ウオオー……ウゴォーゴッ！！ | しんくう、はどうけん | 真空波動拳 |
| ケン | ウォオ！　ウォーウォーウォッゴォ！！ | いくぜ、しょうりゅうれっぱぁ！ | 昇龍裂破 |
| 春麗 | ウオオン、ウオゥ、ウオッ！！ | はあぁぁ、きこうしょう！ | 気功掌 |
| サガット | ウォイゴ！　ウォイゴ！ | Tiger!（×2） | （グランド）タイガーショット |
| アドン | ギャゴアッッ！！ | Jaguar! | ライジングジャガー |
| バーディー | ウゴ……ウゴ、ゴゥ！ | I'm……No.1! | 勝利ポーズ（強Ⓟ） |
| ガイ | ウゴゴ！　ウゴゥウォー！ | これぞ、武神流 | 勝利ポーズ（強Ⓟ） |
| ソドム | ウォンゴォゴッ！！ | テンチューウサーツ！ | テンチュウサツ |
| ナッシュ | ウゴッゴゴ！　ウゴッゴゴ！ | Sonic Boom（×2） | ソニックブーム |
| ローズ | ウォーウ、ウゴォ！　ウォーウ、ウゴォ！ | Soul Spark（×2） | ソウルスパーク |
| ベガ | ウォ！　ウオウオ！ | ハッ、ぬるいわ！ | 勝利ポーズ（中Ⓟ） |
| 豪鬼 | ウッゴッ…… | めっさつ！ | 滅殺豪波動、滅殺豪昇龍 |
| ダン | ウッゴゴ！！　ウゴゴォ！！ | やったぜ……オヤジィィ～ | 勝利ポーズ（弱Ⓚ） |
| ダルシム | ウォウオオウォオ……ウォ…… | ヨーガヨガヨガヨガヨガヨガ…… | 勝利ポーズ（弱Ⓟ） |
| ザンギエフ | ウォイウォウ、ワオウィッウ、ウワゥウワァ！！ | Final Atomic Buster! | ファイナルアトミックバスター |
| 元 | ウーアー、ウィッウウォー…… | You are Big Fool…… | 勝利ポーズ（弱Ⓟ） |
| ロレント | ウォッウォ、ウオオ！ | Mission Complete! | 勝利ポーズ（弱Ⓟ） |
| さくら | ウーンォ、ウオウオ！ | こ～んなトコだねっ | 勝利ポーズ（中Ⓚ） |
| ブランカ | ウオッ、ウオッ、ウオォッ！！ | ウオッ、ウオッ、ウオォッ！！ | 勝利ポーズ（中Ⓟ） |
| E.本田 | ウォグウォ！！ | どすこい！ | 中・スーパー頭突き |
| バルログ | ッォウォ！！　ウゴロウゴウゴウォイウォ！ | アディオス、ヨ～ロホロレイヒ～ | 未使用 |
| キャミィ | ウォウ、ウワィウ！　ウワィアウアオー！ | Spin Drive Smasher! | スピンドライブスマッシャー |
| コーディー | ウワッウ！　ウワッウ！ | Crush!（×2） | クリミナルアッパー |
| R.ミカ | ウォーウア、ウォーウィ！ | どうスかコーチ？ | 未使用 |
| かりん | ウォーウォウォウォウォウォ！！ | お～ほっほっほっほっほっ | 勝利ポーズ（弱Ⓟ） |

# ストリートファイターZERO3アッパー

発売日●'01年2月
基　板● NAOMI GD-ROMシステム

**STORY**
（『ストリートファイターZERO3』と同じ）

©CAPCOM CO., LTD. 1998, 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

システム基板をCP-システムⅡからNAOMI GD-ROMシステムに移した、『ストZERO3』のバージョンアップ版。基本的な内容はDC版『ストZERO3～サイキョー流道場』に準拠しており、総勢36名のキャラクターが使えたり、前作の隠しモードがはじめからプレイできるなど、まさに『ストZERO』シリーズの最終形態と言えるだろう。

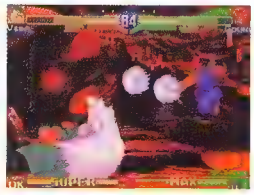
## GAME SYSTEM

前作『ストZERO3』から、以下のシステムが追加・変更になっている。

**●新キャラクターの追加**

前作での隠しキャラクターたちが最初から選べるほか、コンシューマー版『ストZERO3』にのみ登場したガイルやEXバイソンなども参戦。さらに、特定の条件を満たしていると、ファイナルベガと真・豪鬼も使用できる。

◀新たな参戦者たちにより、キャラクター選択画面のレイアウトが、多少変化した。



▶条件付きではあるが、ファイナルベガや真・豪鬼での対戦も可能となっている。

**●新ステージの追加**

前作ではホームステージがさくらと同じだったかりん、ベガと同じだったバイソン（EXバイソン含む）に、それぞれ専用のステージが用意された。もちろん、本作で追加されたキャラクターたちにも、専用のホームステージが用意されている。

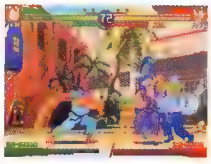
▲バイソンステージは『ストⅡ』シリーズ同様、ラスベガスに。ちなみに、ユーリとユーニだけは前作と変わらず、ベガと同じステージで闘う。

**●カラー選択方法の変更**

前作では各ISMごとに特定のキャラクター・カラー（Ⓟ とⓀの2種類ずつ）しか選択できなかったが、本作ではISMに関係なく、6種類のなかから好みのカラーを選べるようになった。なお、前作と本作のカラーの対応は下表のとおり。

**■『ZERO3』と『ZERO3アッパー』のキャラクター・カラーの対応**

| ZERO3 | ZERO3アッパー |
|---|---|
| X-ISMⓅカラー | 弱Ⓟカラー |
| X-ISMⓀカラー | 弱Ⓚカラー |
| Z-ISMⓅカラー | 中Ⓟカラー |
| Z-ISMⓀカラー | 中Ⓚカラー |
| V-ISMⓅカラー | 強Ⓟカラー |
| V-ISMⓀカラー | 強Ⓚカラー |



◀いわゆるV-ISMカラーでありながらスーパーコンボを使う、という前作ではあり得ないシーン。

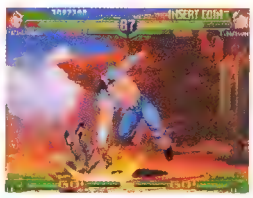
**●隠しモードがはじめからプレイ可能**

前作では基板の稼働日数を150日以上にするか、テストモードで特定のコマンドを入力しなければ遊べなかった3つの隠しモード（サバイバルモード、ドラマチックバトル、ファイナルバトル）が、はじめからプレイできる。なお、各モードの内容は前作と同じだ。

◀サバイバルモードで闘うキャラクターは、前作と同じくケン～ベガの28人。

**●対CPU戦**

新キャラクターが加わったことをのぞけば、前作と同じ。ちなみに、バイソン、ユーリ、ユーニ、新キャラクターたちのエンディングは、コンシューマー版『ストZERO3』に準拠している。



◀対CPU戦では、新キャラクターも登場し、プレイヤーの行く手をはばむ。

## SECRET FEATURE

**● ストZERO3 と同じ要素**

以下の隠し要素は、前作と同じになっている（ただし、それぞれを実行するために、基板を規定日数稼働させたり、テストモードでコマンドを入力する必要はない）。

Ⓐクラシカルモード
Ⓑマジ（本気）モード
Ⓒ乱入者向けメッセージの表示
Ⓓターンパンチの段階を表示させる
Ⓔ勝利ポーズを選択する

**●ファイナルベガ、真・豪鬼を使用する**

テストモードで「GAME TEST MODE」の「GAME CONFIGURATION」の「SECRET CHAR」をオンにしたうえで、ベガか豪鬼にカーソルを合わせ、スタートボタンを押しながら決定すると、ファイナルベガまたは真・豪鬼を使用できる。

## CONSUMER VERSION

**ゲームボーイアドバンス版『ストリートファイターZERO3アッパー』**

■4,800円　■'02年9月27日発売

アーケード版に登場したキャラクターをほぼ忠実に再現し、さらにユン、マキ、イーグルの3名を追加。「カンタンコマンド」機能で、スーパーコンボをラクに出せるのもうれしい。

▲3人の新キャラクターたちは、シングルモードを規定回数以上クリアすると、使用可能になる。

## Column ゲームセンターでオレISMキャラクターが使える

DC版『ストZERO3』に収録されている「ワールドツアーモード」は、対戦格闘RPGとでも言うべきモード。一定のスコア（＝経験値）を得るたびにキャラクターがレベルアップし、攻撃力や防御力が上がっていく。また、決められた敵キャラクターを倒すと、ZEROコンボが使用できる、ガードゲージが減少しないといった特殊能力「ISMプラス」が入手可能。その結果をセーブしたビジュアルメモリを、アーケード版『ストZERO3アッパー』筐体に差しておけば、なんと自分が育てたキャラクター（＝オレISMキャラクター）をゲームセンターでも使用することができるのだ。『ストZERO3アッパー』は、ゲームセンターと家庭をつなぐ役割を果たした作品であったとも言えるだろう。

◀1P側がオレISMキャラクター。画面左下には、現在のレベルが表示されている。

▲レベルの高いキャラクターがISMプラスを駆使して闘えば、非常に強力。通常のキャラクターを一瞬で葬り去ることも難しくない。

※上の2点の画面写真は、DC版『ストリートファイターZERO3～サイキョー流道場』のもの

# ストリートファイターシリーズ ボーナスステージ全集

CPUキャラクターとの闘いで疲れた心身をいやす息抜きの場（？）、それがボーナスステージだ。ここでは、本書で紹介している作品のなかで、ボーナスステージに相当するものをすべてピックアップ。画面写真とともに、その内容を紹介しよう。

## 『ストリートファイター』

### 演舞（瓦割り、ブロック割り）

対CPU戦のなかで計4回あるボーナスステージのうち、1回目と3回目はこれを行なう。5秒の制限時間内に攻撃ボタンを押して、積み重ねられている瓦、またはブロックを割ることに挑戦。増減している「TIMING」のゲージの長さと、ボタン入力の強さ（6ボタン版の場合は押したボタンの弱中強）で、割れる数が決まる。なお、1枚も割れなかった場合は、周囲の観客が怒ってしまう。

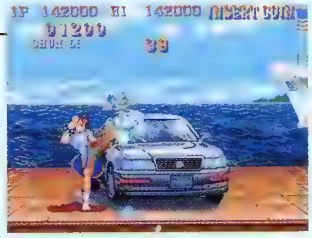
### 演舞（板割り）

2回目と4回目のボーナスステージ。画面の左右端に立っている人たちが持つ3枚（または4枚）の板を、10秒以内にすべて割る。レバーを⬅または➡に入れると、その方向へ振り向く点をのぞけば、操作方法は通常の対戦時と同じ。ちなみに、攻撃を当てさえすれば、その攻撃の強弱に関係なく板を割ることができるので、動作が速い弱パンチで割っていくのが、もっとも効率がいい。

## 『ストリートファイターII』シリーズ（スパIIXをのぞく）

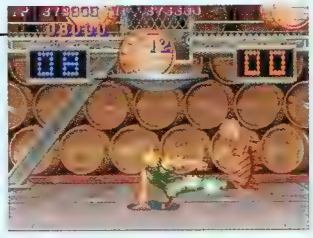
### 車壊し

埠頭に止めてある車を、40秒以内に全壊させる。破壊できる部分は左側面、右側面、中央の3ヵ所にあるが、中央部分だけは、左右の両側面を破壊したあとでなければ、攻撃を当てても壊すことができない。各部分の耐久力は、多少だが毎回ランダムで変わる。



### タル壊し

つぎつぎと転がり落ちてくる計20個のタルを、すべて壊す。タルの固さにはかなりのランダム幅があり、ときには、強の基本技や必殺技でも1発では壊せないほど固いタルが出現することも。なお、床を転がっている状態のタルに接触すると、こちらが転倒してしまう。



### ドラム缶壊し

積み上げられた6個のドラム缶を、40秒以内にすべて壊す。ドラム缶ひとつひとつの耐久力には、多少のランダム幅がある。ドラム缶の上から噴き上がる炎に下半身が接触したり、土台を失って落ちてくるドラム缶にぶつかると、こちらがダウン。大幅なタイムロスにつながる。

## 『ストリートファイターIII セカンドインパクト／サードストライク』

### BLOCK THE BALL

ショーンがつぎつぎと放ってくる20個のボールを、ブロッキングで防ぐ。5段階のレベルがあり、レベルが高いほど、ボールを放るパターンが難しいものになる（パターンは『セカンド』と『サード』で異なる）。レベルは、そこまでの対CPU戦のプレイ内容によって決定。

## 『ストリートファイターIII サードストライク』

### CRUSH THE CAR

止めてある車を、50秒以内に全壊させる。『ストII』シリーズの車壊しとは異なり、左右の両側面を壊さなくても全壊させることが可能。ただし、車の左右についている特定の部品を攻撃によって壊しつつ、最終的に車を全壊させると、より高いボーナス点が得られる。

## Column その他のカプコン対戦格闘のボーナスステージ

### 『ストリートファイターEX2 PLUS』

#### エクセルブレイク

身動きしない相手を、エクセル中の攻撃だけで30秒以内に倒す。スーパーコンボゲージは最初から満タンのため、エクセルは最大3回まで使用可能。成功すると、つぎの闘いの1ラウンド目にかぎり、スーパーコンボゲージを消費せずにエクセルを使うことができる。

#### サテライトフォール

降下してくる衛星を、60秒以内に壊す。降ってくる隕石は無視してもいいが、破壊すればボーナス点が入る。衛星の破壊に成功すると、つぎの闘いで最初からスーパーコンボゲージが満タンになっているうえ、ゲージを消費するすべての技が、20秒間だけ使い放題に。

### 『ウォーザード』

#### 巨像破壊

最後の敵であるヴァルドールを模した巨像を、30秒以内に全壊させる。ただし、その過程で出現したアイテム（コインまたは武器）が画面内に残っているうちは、全壊させても終了とはならない。巨像の中央部分は、左右の両側面をすべて破壊すると、壊すことが可能になる。

#### 石仮面破壊

トラップが設置されている部屋内で、左右両側の壁にある6つの石仮面を、30秒以内にすべて壊す。すべての石仮面を壊した時点で制限時間が10秒以上残っている場合は、数秒後に巨大な岩が落下。この岩に攻撃を当てて破壊すれば、追加ボーナスが得られる。

# STREET FIGHTER III NEW GENERATION

## ストリートファイターⅢ NEW GENERATION

発売日●'97年2月
基　板● CP-システムⅢ

**STORY**

格闘家としての目標であったトムを倒した金髪の男。そのあとを追って、アレックスは世界へと旅立つ。そこで出会う、各国を代表する格闘家たちもまた、[illegible]後に待ち受ける金髪の男、ギルを倒したとき、その先に見えるものは……。

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED

**格闘ゲームファンが待ち望んだ、すべてが新しい『ストリートファイター』。CP-システムⅢによる美麗なグラフィックは、新たな時代のはじまりを予感させた。システム面でもブロッキングやリーブアタックといった斬新なアイデアを導入し、"読み合い"や"駆け引き"といった、対戦格闘ゲーム本来のおもしろさを追求している。**



## GAME SYSTEM

さまざまなシステムにより、『ストⅡ』シリーズとは手ざわりのちがうゲームとなった「ストⅢ」。それを構成するおもな要素は、以下のとおりだ。

### ●ダッシュ

レバーを➡➡と入力することで、すばやく踏みこむ前方ダッシュが、⬅⬅でうしろへ飛びのく後方ダッシュが行なえる。移動するスピードは速いが、動作を中断することはできず、ダッシュ中は攻撃も防御も行なえない無防備な状態になる。

◀ユンとヤンは、前方ダッシュを使って足払いを回避することが可能だ。

### ●ハイジャンプ

ジャンプする前にレバーを一瞬⬇要素へ入力すると、通常のジャンプよりも高く、遠くへ跳ぶことが可能。

◀ハイジャンプと通常ジャンプでは、跳ぶ高さにこれだけの差が出る。

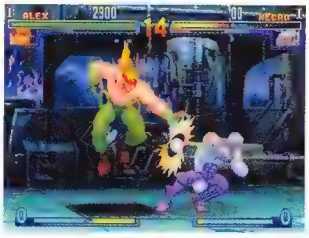
### ●クイックスタンディング

ダウンさせられる攻撃を受けたときに、後転してダウンを回避する、受け身のようなもの。着地した瞬間にレバーを⬇に入力すれば使用できる。後転の動作中は完全無敵で、動作終了後もスキがない。

◀投げ技に対しても実行できるが、スーパーアーツなどによるダウンは回避不能。

### ●リーブアタック

レバーを⬇⬇と入力後に攻撃ボタンを押すと、しゃがみガード不能の小ジャンプ攻撃(=リーブアタック)が使用可能。攻撃の性能はキャラクターごとに異なる。



▲足払いなどで下段への攻撃を意識させてから使うと効果的。反撃も受けにくく、接近戦での重要な攻撃手段と言える。

### ●ブロッキング

本作のキモとなるシステム。攻撃を受ける瞬間にレバーを➡か⬇に入力すると、相手の攻撃を受け流せる(=ブロッキングできる)。ブロッキング後は即座に行動できるため、相手の技のフォロースルー中に反撃を行なうことが可能。また、受けた技のダメージを完全に無効化することができ、必殺技でケズられることもない。地上、空中の両方で使用することが可能で、地上では受け流せる技が➡と⬇で異なり、空中では受け流したあとのジャンプの軌道が➡と⬇で変わる。

◀体力が残りわずかの状態で、起き上がりに真空波動拳を重ねられても……。

◀ブロッキングしてしまえば、ケズリによるダメージでKOされることはない。

### ●ターゲットコンボ

特定の基本技の組み合わせで行なえるコンビネーション技。「狙って実行する」というのが、名前の由来だ。

### ●スーパーアーツ

スーパーアーツゲージをためることで使用可能となる、特殊な必殺技。使用キャラクター選択後に、「スーパーアーツセレクト」画面で、3種類のうちからひとつを選ぶ。スーパーアーツには、使用直後に無敵時間がある、特定の必殺技にキャンセルをかけて出すことができるなど、多くの長所が存在する。なお、スーパーアーツゲージの長さとストック数は、それぞれの技ごとに異なり、総じて一発逆転性の高いものほどゲージが長く、ストック数も少なめだ。

### ●対CPU戦

CPU専用キャラクターのギルを含む計7人と闘う。

**■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)**

vs 1~6人目
↓
vs 7人目(ギル)
↓
エンディング

## CONSUMER VERSION

### ドリームキャスト版
### 「ストリートファイターⅢ ダブルインパクト」

**■6,800円　■'99年12月16日発売**

『ストⅢ』と『セカンドインパクト』のカップリング。難易度や試合時間が変更できるほか、技の練習ができるトレーニングモードなどのオリジナル要素が収録され、インターネットに接続してゲームに関する情報を入手することも可能。アーケードモードをクリア後は、最終ボスであるギルを使って対戦が行なえる。

◀EXTRA OPTIONをダウンロードすると、通常では選択できない特殊な設定でのプレイが可能に。

▶ギルを使うには、「ストⅢ」のホームページからファイルをダウンロードするという方法もある。

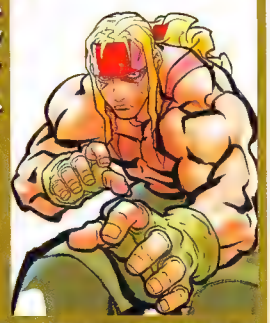
## 主人公はアレックス?

『ストⅢ』開発当初は、登場するキャラクターを一新したいという理由から、リュウとケンは登場しない予定だった。このことは、『ニュージェネレーション(新たなる世代)』というサブタイトルにも現れている。しかし、ブロッキングなどの新しいシステムが導入されたうえに、登場するのが新キャラクターばかりだと、プレイヤーがとまどってしまうかも……という配慮から、やはりリュウとケンが登場することになった。

たしかにストーリーだけを見れば『ストⅢ』の主人公はアレックスだろう。しかし、ファンを安心させる存在感を持つ、『ストリートファイター』シリーズの象徴とも言えるリュウは、『ストⅢ』をささえるもうひとりの主人公なのだ。

▲主人公はアレックスだが、選択画面のカーソルは最初リュウに合っている。

## アレックス



攻撃力は全キャラクターのなかでもトップクラス。コマンド投げや打撃技、対空技など、必殺技の種類も豊富だ。

### エンディング

トム「あの男を追うつもりか……。俺のカタキを討つつもりならやめとけ……。あのファイトは、そんなんじゃない。あの男が強かった……そして俺がこの程度って事だ……。……行けよ、アレックス、あの男を追うなら追え……。そして、見て来い世界を……」

アレックス「トム、もういい、ちゃんと休んでくれ」

トム「ああ、少ししゃべりすぎたな、ちょっと眠らせてもらうよ」
パトリシア「パパーッ！」

パトリシア「アレックス、お帰りなさい！」
トム「よう、アレックス帰ってきたな」
アレックス「トム！　もう体はいいのかい」

トム「のろまのお前を待ってたんだ、たいていの怪我は治っちまうぜ。……うん、いい顔になったな、お前」

## リュウ

性能の良い基本技と、バランスがとれた必殺技が魅力。スーパーアーツに頼らない、堅実な戦いが展開できる。

### エンディング

運転手「オークランドなら左だけど、こんな所で降ろしていいのかい。まだ30マイルはあるぜ」

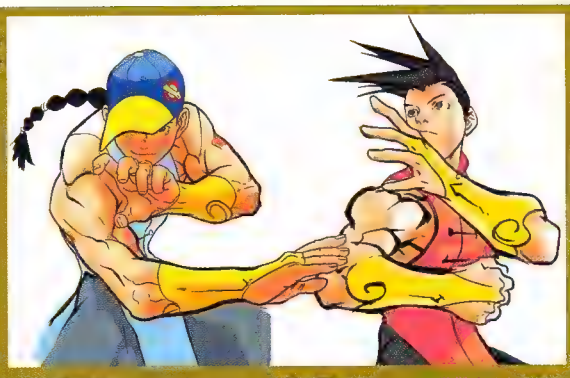
リュウ「あぁ、ありがとう。まだ日は高いし、走れる距離さ」

リュウ「ケンよ、俺は闘い続ける……真の格闘家……本当の強さを求めて……」

リュウ「待っておれ、好敵手たちよ！　たたかおう、この命、つきるまで！」

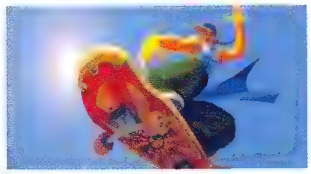
アレックス「ああ、トム、俺はまた行くことにしたぜ。もっともっと、すごいヤツらが俺を待ってる気がするんだ！」

## ユン　ヤン



キャラクターセレクト時にPボタンで選択するとユンに、Kボタンで選択するとヤンになる。性能的にはどちらも変わらず、すばやい動きと手数の多さで相手に反撃のスキを与えない、攻め重視のスタイルが持ち味だ。

### エンディング



ユン「ハハッ！」

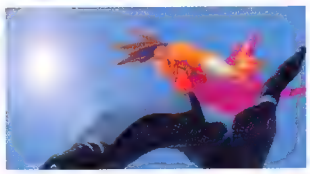
ヤン「ヤッ！」
※使用キャラクターがヤンだと、1枚目と2枚目の画面の表示順が逆になる

おっちゃん「おっ！　ありゃ、リー兄弟じゃないか！」
ホイメイ「帰って来たのね！」

ユン「よっ！　おっちゃん達、元気だったかい？　景気悪いんじゃないの？」
※使用キャラクターがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が下側のものに変わる

おっちゃん「お前らこそ！　自慢のクンフー、世界で通じたのかよ？」

ユン「イヤーッ！」

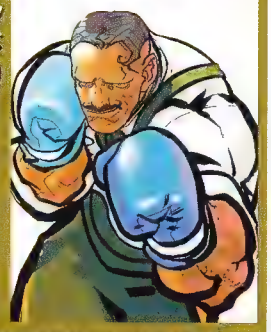


ヤン「ハッ！」
※使用キャラクターがヤンだと、1枚目と2枚目の画面の表示順が逆になる

おっちゃん「うわわっ！　なにするーっ！」

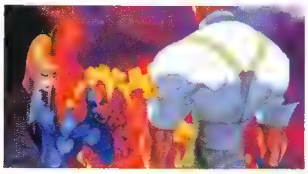
ユン「世界の壁、おっちゃんの屋台よりは高かったかな。俺達のクンフーは最強だぜ！」
※使用キャラクターがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が下側のものに変わる

## ダッドリー



華麗なコンビネーションにより、接近戦では無類の強さを発揮。それに、いかに相手に近づくかがポイントとなる。

### エンディング

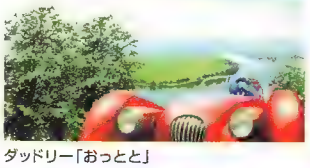


ギル「お前の勝ちだチャンピオン。コーリン、約束だ、車のキーをわたしてやれ！」
コーリン「わかりました」

コーリン「さあ、受け取りなさい」

ダッドリー「父の車、確かに返してもらった」

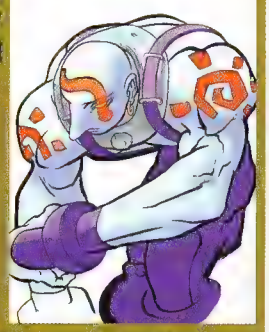
ダッドリー「素晴らしい車だよ！　おやじ。このボディライン、エンジンの奏でるシンフォニー。完璧だよ！！」



ダッドリー「おっとと」

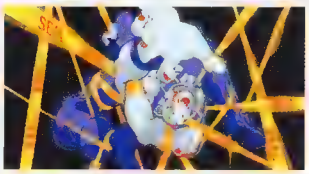
ダッドリー「心配無用だ！」

## ネクロ



技のリーチが長く、相手の攻撃範囲外から一方的に攻めることが可能。反面、動きの遅い相手はやや苦手とする。

### エンディング



ネクロ「畜生ーッ、ダマしやがったなッ！　自由はどうした！　オレを自由にしろッ！」

ギル「この施設は今をもって破棄だ！　おまえにも消えてもらおう。さらばだ！　実験体1号、私の出来損ないのアダムよ！」

エフィー「かわいそうなイリヤ（ネクロ）、アタシが助けてあげる！」

コンピュータ「自爆10秒前、自爆命令解除の受け付けは、出来なくなりました。5、4、3、2、1、」

エフィー「アタシたちどうなるのかしら……」

ネクロ「さあーなァ、わかんねェのが自由だぜ、そーだろ、エフィー！」

## いぶき

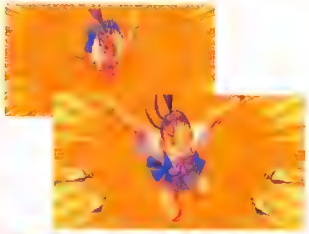
一瞬に間合いを詰める移動技が得意。多彩なターゲットコンボにより、接近戦でも相手を圧倒することができる。

### エンディング

ギル「どうやら、私の負けのようだな。約束だ！　Gファイルを渡してやろう！　だが、見たところで君達はおろか誰にも何も出来んよ。私の自信作だ！　よく読んで宿題の手本にでもしてくれたまえ、忍者の学生さん！　ハッハハハハッ！」

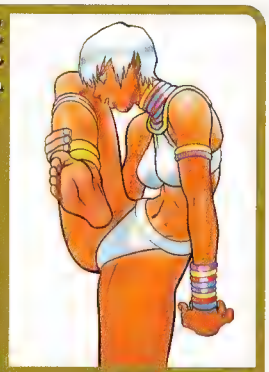
いぶき「はっ、殺気！」

いぶき「ハッ、ハッ！」



早雷（さらい）「キャー！」

## エレナ



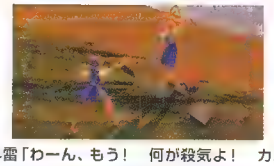
技のリーチは長いが、攻撃動作が遅いため、ラッシュ力に欠ける。相手の攻撃をソフトしていく技の連係が必要だ。

### エンディング

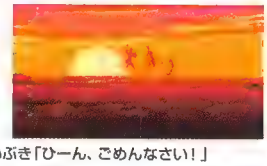
エレナ（手紙）「お父さん、お母さん、お元気ですか。いろんな国で、いろんな人に出会いましたが、この国に決めて良かったです。不思議な国ですが、お父さんの言う通り、友達の心には、何の違いもありません」

ナルミ（ナルちゃん）「エレナー、スピード出しすぎ、あぶないわー」

エレナ「へーキ、へーキ」
エレナ（手紙）「夏休みには、いつも一緒のナルちゃんをはじめ、たくさん出来た友達を紹介したいです」



早雷「わーん、もう！　何が殺気よ！　カバンはズッタズタ！　教科書も穴だらけ！　どーすんのよ！　いぶき！」

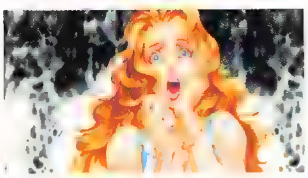


いぶき「ひーん、ごめんなさい！」

### エンディング

ケン「さあ、来い！　メル！　おもいっきりだ！」

ケン「ぐはっ！」


イライザ「キャーッ！　ケン」

イライザ「お父さんに、なんてことするの！　メル！」

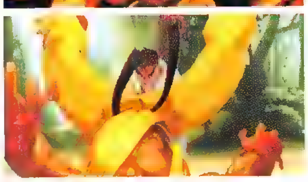
ケン「メル！　YOU WIN！」

### エンディング

ショーン「うわぁーっ！」

ショーン「くそーっ！　もういっちょだ！」
ケン「いいか、リュウからダウンを奪ってくるんだぜ！　それまで帰ってくるんじゃないぞ」

ケン「じゃ、先帰るから、後はよろしく！」


ショーン「うわぁーっ！」

リュウ「ちょっと待てよ、ショーン、ケンにまた何かいわれたな！」

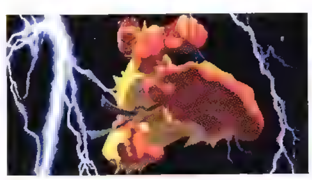
### エンディング

オロ「どいつも、こいつも、あーうー、根性がにゃい！」

オロ「見込みがありそうなのは……ハチマキのこぞうだけじゃな」

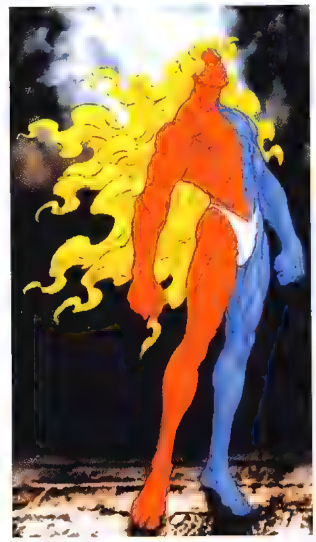
オロ「待っとれよ、こぞう！」

オロ「このワシが、一から鍛えなおしちゃるわ！　ファファファファァ、いくぞーぃ、待っちょれよーホォ」


ショーン「問答無用！　チェストーォ！」

ショーン「ぐわっ、ダメかーっ」

### エンディング



ソリートンの峰に欠けた太陽が沈むとき
黒い月は七つに砕け
衣まとわぬアルタニア人の頭上に降り注ぐ
高僧の祈りも
農民の知恵も
これを止めることはできない
普く広場は
猛禽と野獣の住処となり
抗いがたい苦痛に満ちる
百三十日の静寂の後
炎と水を等しく湛えた金髪の子が現われ
真に慈悲ある民の願いに耳を貸すだろう

～ムラハの預言書・第三章十一節より～

### スタッフロール

基本的に、コンティニューをせずにクリアした場合だけ、スタッフロールを見ることが可能。しかし、コンティニューをした場合でも、エンディング終了時にスタートボタン＋弱Ⓚを押していれば、スタッフロールが表示される。

# ストリートファイターⅢ セカンドインパクト GIANT ATTACK

発売日●'97年10月
基　板●CP-システムⅢ

**STORY**

**必殺技の追加や変更、新たなシステムの導入、新キャラクターの参戦により、『ストⅢ』がパワーアップ。前作よりも、さらに刺激的な対戦が可能になった。また、『ストリートファイター』シリーズ名物のボーナスステージや、豊富な隠し要素が盛りこまれ、対CPU戦の楽しさも格段に増している。**

©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

## GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

ユリアン、ヒューゴー、豪鬼、真・豪鬼の4人が追加された。

●EX必殺技

特定の必殺技は、コマンドを入力するときにボタンを2個以上同時に押すことで（波動拳ならⓅⓅまたはⓅⓅⓅ）、EX必殺技として出すことが可能。通常の必殺技よりも威力が高い、ヒット数が多いなどのメリットがあるが、使用するたびにスーパーアーツゲージを一定量消費する。

◀リュウの竜巻旋風脚をEX必殺技として出すと、真空竜巻旋風脚に似た技に変化。

●グラップディフェンス

通常投げを仕掛けられた瞬間に投げのコマンドを入力すると、相手を弾いて投げを回避することが可能。

●パーソナルアクション

強Ⓟ＋強Ⓚ同時押しで実行できる、そのキャラクター特有のアクション。スーパーアーツゲージが増加するほか、攻撃力が一時的に上昇する、スタンゲージが回復するなど、キャラクターによってさまざまな効果を持つ。

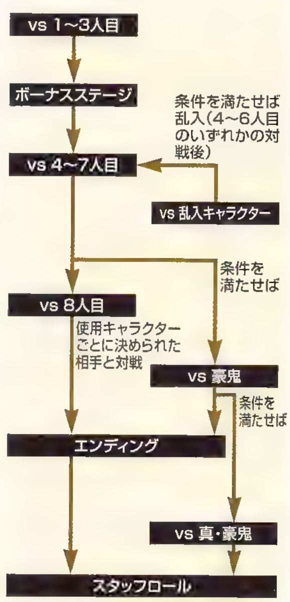
●スーパーアーツの再選択

対2P戦では、1ラウンド目開始前に毎回スーパーアーツを選択することが可能。

●対CPU戦

3人目対戦後にボーナスステージが挿入される。各種の条件による分岐も存在。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）



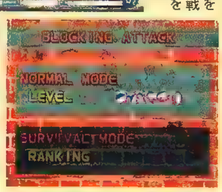

## CONSUMER VERSION

### ドリームキャスト版『ストリートファイターⅢ ダブルインパクト』

■6,800円　■'99年12月16日発売

前作『ストⅢ』とのカップリング移植。『セカンドインパクト』だけの要素として、ボーナスステージをプレイするBLOCKING ATTACKモードが追加された。また、アーケードモードをクリアしたあとは、ギルと豪鬼が使用可能。さらに、スタートボタンを押しながら豪鬼を選択すれば、真・豪鬼を使用することができる。

◀豪鬼を上まわる能力を持つ真・豪鬼。対2P戦でも、すさまじい強さを発揮する。



▶BLOCKING ATTACKモードでは、ふたつのモードでブロッキングの練習が可能だ。

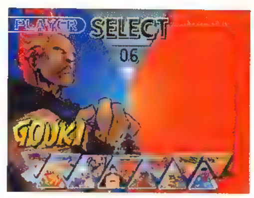
## SECRET FEATURE

●豪鬼を使用する

以下のどちらかの手順でコマンドを入力すると、豪鬼を使用することが可能。

【キャラクター選択画面で】
❶リュウにカーソルを合わせて⬇⬇⬆
❷ケンにカーソルを合わせて⬆⬆⬇
❸リュウにカーソルを合わせて⬆
❹ケンにカーソルを合わせて⬇
❺ショーンにカーソルを合わせて⬇⬇⬆⬇⬆⬆⬆と入力する

【テストモード画面で】
❶タイマーの欄でスタートボタン×3
❷イベントの欄で中Ⓚ×2
❸スクリーンの欄で強Ⓚ×3
❹ボーナスの欄でスタートボタン×1
❺攻撃力の欄で弱Ⓚ×4と入力する



◀コマンドの入力に成功すると、ショーンの上に豪鬼のワクが出現する。

●隠しカラー

弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しで使用キャラクターを決定すると、隠しカラーになる。

●ボーナスステージのレベル選択

ボーナスステージ開始時に以下のコマンドを入力すると、レベルの選択が可能。

- ・レベル1……弱Ⓚ
- ・レベル2……中Ⓚ
- ・レベル3……強Ⓚ
- ・レベル4……弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
- ・レベル5……⬇＋弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ

▲コマンドは「Let's BLOCKING!」の文字が表示されるまでに入力する必要がある。レベルの数字が大きくなるほど、難易度は上昇。

●CPUキャラクター出現順番の選択

スーパーアーツを決定するとき、⬅か➡と、ⓅかⓀの入力の組み合わせで、対CPU戦での対戦相手の順番を選択可能。

●CPUキャラクターが乱入

対CPU戦で4〜6人目の対戦相手に勝利した時点で以下の条件をすべて満たしていると、使用キャラクターに対応したCPUキャラクターが乱入してくる。

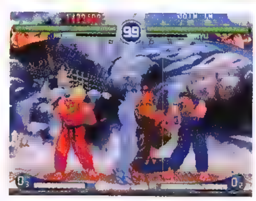
Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑスーパーアーツフィニッシュを、1本勝負では3回、3本勝負では5回、5本勝負では7回、7本勝負では9回以上達成している

※エレナのヒーリングは、使用して体力を最大まで回復させてから勝てば、スーパーアーツフィニッシュに数えられる

●豪鬼が乱入

対CPU戦で8人目の対戦相手と闘う時点で以下の条件をすべて満たしていると、豪鬼が乱入してくる。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
Ⓒパーフェクト勝ちを、1本勝負では1回、3本勝負では2回、5本勝負では3回、7本勝負では4回以上達成している



◀最後の対戦相手と向かい合った直後、豪鬼が瞬獄殺で乱入してくる。

●真・豪鬼と戦う

豪鬼を倒した時点で以下の条件をすべて満たしていると、真・豪鬼と闘える。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
Ⓒパーフェクト勝ちを、1本勝負では2回、3本勝負では3回、5本勝負では4回、7本勝負では5回以上達成している
Ⓓチープフィニッシュ（ケズリでトドメを刺しての勝利）が3回以内
Ⓔvs豪鬼戦でジャッジによる勝敗がない
Ⓕ豪鬼をスーパーアーツフィニッシュか、パーフェクト勝ちで1回以上倒している

## ユリアン

長い手足からくり出される基本技は、かなりのリーチを誇る。飛び道具と対空技を使った遠～中間距離戦が得意だ。

### 乱入戦前（vs アレックス）

アレックス「トムの借り、返させてもらうぜ……」
ユリアン「身に覚えなき侮辱である！　余の制裁、受けるがいい！」

### 8人目対戦前（vs ギル）

ユリアン「兄者よ、余が世界をもらう！　帝王はただ1人！」
ギル「暗黒の力では世界は救えぬ。世界が私を選んだのだ、弟よ」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ユリアン「余が葬るべき男を倒すとは……。何者だ！！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

議長「以上、全会一致を以って、ユリアン君を新総統と認めます」
ユリアン「当然だ……。もはや余の他にはおるまい」

議長「全ての危機管理ユニットは……、新総統ユリアン君の指揮下におかれます」

議長「それでは総統、天帝にお会い下さいませ」
ユリアン「何？　天帝だと?!」
議長「その存在を知り得るのは、歴代総統と議長のみ。悠久の昔から天帝は、神世紀を待ち望んでおられます」

## ヒューゴー

ダメージの大きなコマンド投げを持つ、いわゆる"投げキャラ"。打撃技も威力が高く、接近戦でその真価を発揮する。

### 乱入戦前（vs ユン）

ユン「アンタ、デカいね！　どうだい、俺のカンフーと戦ってみないかい？」
ヒューゴー「おもしれえ、ためしてやるぜ！」

### 8人目対戦前（vs リュウの場合）

ヒューゴー「よおカラテカ。どうだい、オレとくまねえか！」
リュウ「?!　何のことか分からないが、勝負なら受けてたつ！」

### 8人目対戦前（vs ネクロの場合）

ヒューゴー「どうだいオレとくまねえか？　みこみありそうだぜ！」
ネクロ「けッ、てめェを信用しろッてか！　笑わせるなァ！」

### 8人目対戦前（vs エレナの場合）

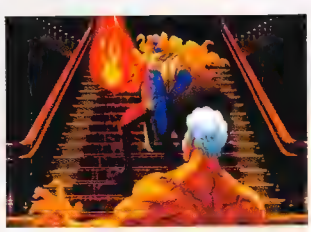
ヒューゴー「オマエ、オレのあいぼうになれるかしんぱいだな……」
エレナ「大丈夫、お友達になれるわ。さあ、戦いましょう！」

### 8人目対戦前（vs ギルの場合）

ヒューゴー「いい体してるぜ。どうだい、オレとくまねえか！」
ギル「愚か者にかける慈悲はない。消え去るがいい！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

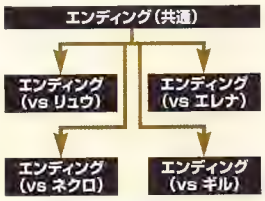
ヒューゴー「なんだおまえ？　おれのパートナーになりてえのか？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」



ユリアン「お……お前が天帝？！」
ギル「就任おめでとう、新しい総統どの。君のすばらしい活躍、心から期待しているよ。まあ、がんばってくれたまえ。来るべき神世紀のために……。フフフフ……」

### エンディング

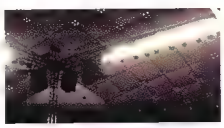
ヒューゴーのエンディングは、8人目の対戦相手によって、後半部分が4とおりに分岐する。エンディングの流れについては、以下の図を参照のこと。




### エンディング（共通部分）

ヒューゴー「やるな！　オマエ、きにいった！　おい、ボイズン！　きめたぜ、オレのあいぼうだ！」

ボイズン「なんだ、こんなの気に入っちゃったの？　まあ、いいわ。私はボイズン。約束通り、あなたはヒューゴーと組んで、タッグトーナメントに出場してもらうわ。私は美人マネージャーってわけ。よろしく」



### エンディング（8人目がリュウの場合）

リングアナ「CWAタッグﾄｰﾅﾒﾝﾄｵ、予選第1ｲ試合ｲ！　赤ｫコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ｫコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&さすらいのカラテマン・リュウ in ソウルブラザーズ！」

ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
リュウ「おう！」

### エンディング（8人目がネクロの場合）

リングアナ「CWAタッグﾄｰﾅﾒﾝﾄｵ、予選第1ｲ試合ｲ！　赤ｫコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ｫコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&超電磁エイリアン・ネクロ in ザ・サンダーボルト！」

ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
ネクロ「けッ、観客もレフェリーも、みんなシビれてもらうぜェ！」

## アレックス

スラッシュエルボーの追加により、中間距離での攻撃パターンが増えた。パワーを活かした強烈な攻めも健在。

### 乱入戦前（vs ケン）

ケン「練習相手にびったりだぜ！　どうだい、勝負するかい？」
アレックス「（金髪の男か……）ああ、いいぜ。トムの借り、返してもらう！」

### 8人目対戦前（vs ギル）

アレックス「オレの探している「金髪の男」……おまえか……。トムの借りを返すぜ！」
ギル「君にとって人生最後の試合だ。永遠の敗北を与えよう！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

アレックス「……ヤツはオレが倒すつもりだったんだぜ……。誰だ？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

「ストリートファイターIII」のエンディングと同じ

### エンディング（8人目がエレナの場合）

リングアナ「CWAタッグﾄｰﾅﾒﾝﾄｵ、予選第1ｲ試合ｲ！　赤ｫコーナー、B.ウィドー&ハガー in スラムスターズ。青ｫコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&大自然の戦士・エレナ in ビューティー&ビースト！」

ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
エレナ「プロレスってすごい人気あるのね。がんばって戦いましょう！」

### エンディング（8人目がギルの場合）

リングアナ「CWAタッグﾄｰﾅﾒﾝﾄｵ、予選第1ｲ試合ｲ！　赤ｫコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ｫコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&再生と破壊の帝王・ギル in ラグナロク・ウィナーズ！」

ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
ギル「つかの間のたわむれだ……。楽しませてもらおう！」

## リュウ

バランスのとれた強さはそのままに、空中竜巻旋風脚とEX必殺技を利用した、新しい戦法が可能になった。

### 乱入戦前（vs ショーン）

ショーン「リュウさんっ！　勝負だっ！　はあーっ！」
リュウ「なぜ俺の名前を……！　その構え！　よし、かかってこい！」

### 8人目対戦前（vs ケン）

リュウ「ケン……会えてうれしいぞ！　久しぶりに俺と闘ってくれ！」
ケン「変わってないなリュウ！　オレだって遊んでたワケじゃないぜ」

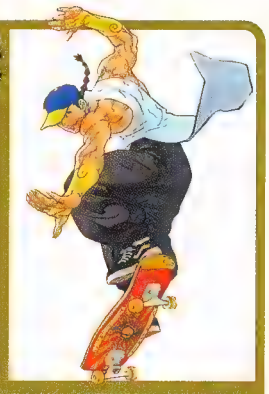
### 乱入戦前（vs 豪鬼）

リュウ「ゴウキ……俺の波動でおまえを越えてみせる！」
豪鬼「リュウ！　我を満たせるか？　ヌゥゥゥン！」

### エンディング

「ストリートファイターIII」のエンディングと同じ

## ユン



重量級を使った空中からの攻めが強力。新スーパーアーツの採用は、威力が高く、連続技に組みこむこともできる。

### 乱入戦前（vs ユリアン）

ユリアン「中国拳法など、余には無力！　其の方、下僕として従えい！」
ユン「おかしなこと言うオッサンだぜ！　さっさと消えろよ！」

### 8人目対戦前（vs ヤン）

ユン「あれ？　最後はヤンなのか？　なんか世界の壁も大したことないな」
ヤン「鈍いな、兄貴！　世界一は俺たちの間で決めるのさ！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ユン「アンタ……おれを怒らせたな！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

「ストリートファイターIII」のエンディングと同じ

## ヤン

基本技などが変更され、ユンとは性能が異なるキャラクターになった。新必殺技の鬼神斬は接近戦での大きな武器。

### 乱入戦前（vs オロ）

オロ「落ち着きあるのう、ええのう！　弟子にならんかの？」
ヤン「断る……。俺と戦うのなら全力でこい」

### 8人目対戦前（vs ユン）

ヤン「兄貴、俺と勝負だ。お互いの強さ、確かめたい」
ユン「いいぜ、本気でかかってこいよ！　ケガするだけだからな！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ヤン「……恐るべき闘気を感じる……。……誰だ！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

ヤン「ハハッ！」

ユン「ヤッ！」

シャオメイ「あっ！」
オヤジ「もう帰ってきたのか、あいつら……」
シャオメイ「ヤン！　おかえりー」

ユン「おいおい、オレには、あいさつなしかよー」
ヤン「フフッ……。オヤジの屋台、まだツブれてないのか？」

## ダッドリー

ターゲットコンボが弱体化したものの、接近戦での強さはピカイチ。多少使いにくいが、奇襲用の必殺技も追加された。

### 乱入戦前（vs ヒューゴー）

ヒューゴー「そこのボクサー。おれのあいぼうにむいてるか、ためしてやるぜ！」
ダッドリー「決闘の申し込みかね、受けよう。私のボクシングに敗北はない」

### 8人目対戦前（vs ギル）

ダッドリー「父の車がここにあると聞いた。ぜひとも譲っていただく！」
ギル「あれか……いい車だ。ならば、その資格があるか試させてもらおう」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ダッドリー「決闘を台無しにするとは失礼な輩だ。誰かね？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

「ストリートファイターIII」のエンディングと同じ

オヤジ「よけいなお世話だ！　おまえらこそ、逃げ帰ってきたんじゃないのか？」

ヤン「ハッ！」
ユン「イヤーッ！」

オヤジ「うわわっ！　なにするーっ！」
シャオメイ「すごーいっ！！！」

ヤン「この街を守るオレ達のカンフーは……世界最強なのさ！」

## ネクロ

ドリルキックの角度が3段階になり、空中からの攻めが充実。全体的に変更点が少なく、前作と同じ感覚で闘える。

### 乱入戦前（vs いぶき）

いぶき「ね、伸びる改造人間でしょ？　ボスのいるところ教えてくれる？」
ネクロ「寝ボケたこといってんじゃねェ！　超電流で目ェさましなァ！」

### 8人目対戦前（vs ギル）

ネクロ「てめェがオレを作り出した男かァ！怒りで100メガボルトだぜェ！」
ギル「実験体よ。その力、私に示すがよい。自由を獲るつもりならば」

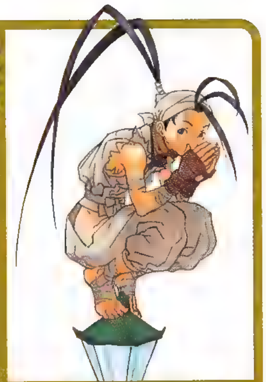
### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ネクロ「ナンだてめェ！　ジャマするな！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

「ストリートファイターIII」のエンディングと同じ

## いぶき



前方ダッシュで相手をすり抜けられるようになる。嫌らしさがパワーアップ。多彩なターゲットコンボも健在だ。

### 乱入戦前（vs エレナ）

エレナ「変わった服ね。あなたの生まれた国ってどこなの？」
いぶき「え、日本だけど……。何……戦うの?!
あたしには大事な任務がー」

### 8人目対戦前（vs ギル）

いぶき「例のものをいただくわ！　覚悟！」
ギル「忍びよ、君の命と引き替えだ。楽しませてもらおう！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

いぶき「味方!?　……じゃなさそーね……」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

## エレナ

連続技に利用できる、強力な必殺技のスピンサイズが追加された。スーパーアーツのストック数も増加している。

### 乱入戦前（vs リュウ）

リュウ「すばらしいバネだ。カポエラの使い手か？」
エレナ「あなたも戦士なのね！　きっとすばらしい勝負になるわ！」

### 8人目対戦前（vs ギル）

エレナ「格闘技は人を傷付けるためのものじゃないのよ！」
ギル「格闘技は最強の証、そして君にとっては死を意味する！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

エレナ「あなたの目……、狂った野獣ね……。誰？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

## オロ

リープアタックが[illegible]、連続技に利用しにくくなった。パーソナルアクションはスタン値を減らすことが可能。

### 乱入戦前（vs ネクロ）

ネクロ「オレの自由がかかってんだ！　ウルトラ電撃で、弾けトびなァ！」
オロ「フャフャ、かかってきんしゃい！　おぬしの力だめしじゃ」

### 8人目対戦前（vs ギル）

オロ「ハチマキ小僧もええが、おぬしも鍛えがいありそうじゃのう」
ギル「ご説教は結構！　この場所で大往生していただこう！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

オロ「ほぉー、ひさしぶりじゃのぉ……。……で、誰じゃった？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

## ケン

神龍拳のストック数が減り、他のスーパーアーツのストック数が増加。また、空中竜巻旋風脚が使用可能になった。

### 乱入戦前（vs ダッドリー）

ダッドリー「父の車を探しているのだがご存知かな？」
ケン「俺の車は最新型だぜ！　欲しかったらかかってきな！」

### 8人目対戦前（vs リュウ）

ケン「リュウ！　史上最強のオレを見せてやるぜ！　かかってきな！」
リュウ「その技、その気合、その闘志！　おれがすべて、受けきってみせる！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ケン「……おいおい、ジョーダンだろ？　まだ生きてたのか？」
豪鬼「……今一度、うぬの拳、燃やしてみせい！」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

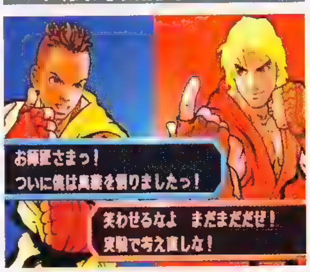
## ショーン

Eトルネードからハイパートルネードへの連続技が強力。基本技の変更などにより、接近戦での攻撃に幅ができた。

### 乱入戦前（vs ヤン）

ヤン「弱そうだ、相手にならないな。帰るか」
ショーン「何をっ！　気合なら負けないぜっ！てえぇいっ！」

### 8人目対戦前（vs ケン）




ショーン「お師匠さまっ！　ついに僕は奥義を悟りましたっ！」
ケン「笑わせるなよ、まだまだだぜ！　実戦で考え直しな！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

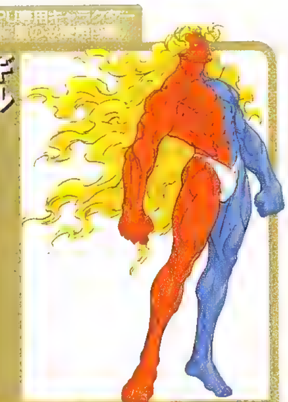
ショーン「し、師匠ーっ!!　ち、ちくしょーっ！　誰だっ！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

## ギル

CPU専用キャラクター
（[illegible]）



[illegible]

### 乱入戦前（vs アレックス）

アレックス「オレの探している「金髪の男」……おまえか……。トムの借りを返すぜ！」
ギル「君にとって人生最後の試合だ。永遠の敗北を与えよう！」

### 8人目対戦前（vs ユリアン）

ギル「暗黒の力では世界は救えぬ。世界が私を選んだのだ、弟よ」
ユリアン「兄者よ、余が世界をもらう！　帝王はただ1人！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）

ギル「……………………」
豪鬼「……………………」

### エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

デモとエンディングの内容は豪鬼と同じ。ただし、エンディングを見ることができるのは、豪鬼を倒したときのみ

### 乱入戦前（vs ショーン）

ショーン「リュウさんっ！　勝負……あれ……？」
豪鬼「……」

### 8人目対戦前（vs リュウ）

豪鬼「……リュウ、うぬの拳を示せい！　今こそ、真の決着をつける時！」
リュウ「おれは……、おれは殺意の波動を超えてみせる！」

### 乱入戦前（vs 豪鬼）アーケード版

豪鬼「……誰だ……」
豪鬼（乱入側）「……」

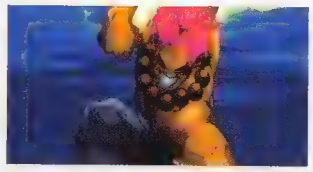
### 乱入戦前（vs 豪鬼）ドリームキャスト版

豪鬼「その波動……ぬしは……」
豪鬼（乱入側）「……我はキサマの影……。
……己の影を見た者は死あるのみ……」

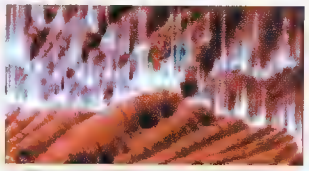
### エンディング

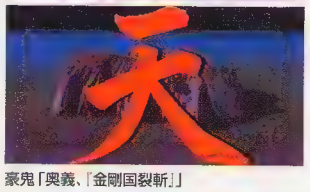
199X 2.11. PM6:30
オーストラリア　エアーズロック

豪鬼「極めし拳……。今、ここに示さん！」



豪鬼「ヌハァーーーーーッ！」






豪鬼「奥義、『金剛国裂斬』」

豪鬼「我の拳に宿りたるは天……。人よ、命よ。我の一撃に始まりを見よ！」

## スタッフロール

通常時のスタッフロールは前作と同じ。ただし、豪鬼を倒した場合、もしくは真・豪鬼を倒した場合は、スタッフロールが多少変化する。

豪鬼を倒してエンディングを迎えた場合、スタッフロールの背景には豪鬼が倒れているグラフィックが表示され、最後にその身体が青白く光り出す。

真・豪鬼を倒した場合にはエンディングがなく、いきなりスタッフロールとなる。背景に表示されるのは、ギルが倒れているグラフィック。スタッフロールが終わると、ギルが起き上がってリザレクションを使用する姿が画面いっぱいに広がり、「TO BE CONTINUED」というメッセージが表示される。

●豪鬼を倒した場合

●真・豪鬼を倒した場合

## ブロッキングって何？

『ストIII』で登場したブロッキング―この新たなるシステムの導入によって、にわかに重要度が増した旧来のシステムがある。それが、投げ技だ。

ブロッキングは、相手の攻撃を完全に無効化するうえに反撃まで行なえるという、打撃技に対するカンペキな防御手段。それが存在するために、『ストIII』では打撃技を出すことのリスクが格段に増加している。もちろん、どんな上級者でも、相手が出す攻撃のすべてをブロッキングすることはまず不可能だ。しかし、一度ブロッキングをされると大ダメージを受けるのは確実な状況で、やみくもに打撃技を出すのは得策ではない。そこで、ブロッキングに対抗する手段として投げ技の重要性が増したのだ。

それまでの格闘ゲームでは、投げハメなどという言葉からもわかるとおり、投げ技は嫌われる傾向にあった。しかし『ストIII』において、投げ技はブロッキングに勝てる攻撃手段という、重要な役割を与えられている。

打撃技はブロッキングに弱く、ブロッキングは投げ技に弱く、投げ技は打撃技に弱い。この3つの要素がからみ合ったとき、そこに読み合いが生まれ、プレイヤーの能力、経験がものを言う対戦がくり広げられる。スーパーアーツなどによる一発逆転性も存在するが、それでもなお『ストIII』シリーズは、強いプレイヤーがきちんと強さを発揮できる対戦格闘ゲームだと言えるだろう。

▲『2nd』ではグラップディフェンスの導入で、行動を読むことの重要性がさらに増した。

# 3rd STRIKE STREET FIGHTER Ⅲ Fight for the Future

## ストリートファイターⅢ サードストライク FIGHT FOR THE FUTURE

発売日●'99年5月
基　板●CP-システムⅢ

**STORY**

[illegible]

©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

**個性的な新キャラクター5人の加入により、登場キャラクターは19人に。システム面でも、リープアタックと通常投げのコマンドが変更されたほか、ブロッキングを進化させたガードブロッキングが加わり、闘いはさらにヒートアップ。時間内に車を破壊する、懐かしのボーナスステージも復活している。**

## GAME SYSTEM

**●キャラクターの追加**

春麗、まこと、レミー、Q、トゥエルヴの5人が追加され、真・豪鬼が削除された。

**●ガードブロッキング**

強制ガード中でも行なえるブロッキングのこと。通常のブロッキングよりも入力のタイミングが格段に難しく、成功すると身体が赤く光るのが特徴。

◀ガード中に行なうガードブロッキング。連続技で固められても、反撃が可能だ。

**●空中ブロッキング**

空中でのブロッキングのコマンドが➡への入力のみに変更された。

**●通常投げ**

通常投げのコマンドが、弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しになった。相手を投げられない状況でコマンドを入力すると、投げ失敗モーションが表示される。

**●リープアタック**

リープアタックのコマンドが変わり、中Ⓟ+中Ⓚ同時押しで出せるように。

**●グレードジャッジシステム**

対CPU戦、対2P戦の両方で、各試合後とゲームオーバー時に、闘いかたの評価(グレード)が表示されるシステム。オフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントの4項目で判定され、直前の試合より高いグレードを獲得すると、SPポイントというボーナスポイントが得られる。

**●対CPU戦**

1～8人目との試合では、自分・Q・ギル以外から選ばれた2人のどちらと対戦するかを選択する。ボーナスステージは、車を破壊する「CRUSH THE CAR」(3人目対戦後)と、ショーンが投げたボールをブロッキングする「BLOCK THE BALL」(6人目対戦後)の2種類。

**■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)**

- vs 1～3人目
- ↓ ボーナスステージ(CRUSH THE CAR)
- ↓ vs 4～6人目
- ↓ ボーナスステージ(BLOCK THE BALL)
  - 条件を満たせば乱入(7～8人目のいずれかの対戦後) → vs Q → vs 7～8人目へ
- ↓ vs 7～8人目
- ↓ vs 9人目 ― 使用キャラクターごとに決まった相手と対戦
- ↓ vs 10人目(ギル)
- ↓ エンディング

## SECRET FEATURE

**●隠しカラー**

弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ同時押しで使用キャラクターを決定すると、隠しカラーになる。

**●ボーナスステージのレベル選択**

ボーナスステージ(BLOCK THE BALL)開始前に下記のコマンドを入力していると、前作『セカンドインパクト』版(→P.72)を含めた、レベル(難易度)の選択ができる。

【BLOCK THE BALL
(サードストライク版)】
・レベル1……⬆+弱Ⓟ
・レベル2……⬆+中Ⓟ
・レベル3……⬆+強Ⓟ
・レベル4……⬆+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
・レベル5……⬆+弱Ⓚ+中Ⓟ+強Ⓚ

【BLOCK THE BALL
(セカンドインパクト版)】
・レベル1……⬇+弱Ⓚ
・レベル2……⬇+中Ⓚ
・レベル3……⬇+強Ⓚ
・レベル4……⬇+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
・レベル5……⬇+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ

**●春麗の特殊勝利ポーズ**

春麗で勝ったときにスタートボタンを押しつづけると、春麗の顔が少し赤らむ。

◀おなじみ春麗の勝利ポーズ。わずかに顔が赤いのがわかるだろうか?

**●特殊パーソナルアクション**

ヒューゴーでスタートボタンを押しながらパーソナルアクションを出すと、ポイズンが現れて相手を挑発する。

**●まことの隠しポーズ**

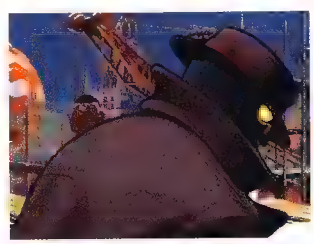
まことで疾風を出した直後にパーソナルアクションのコマンドを入力すると、ポーズをキメて気合いを入れる。

**●Qが乱入**

対CPU戦で、7～8人目の対戦相手に勝利した時点で以下の条件をすべて満たしていると、Qが乱入してくる。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
ⒸグレードがすべてD以上
ⒹSPポイントを2回以上獲得している
Ⓔスーパーアーツフィニッシュを、1本勝負では3回、3本勝負では5回、5本勝負では7回、7本勝負では9回以上達成している

※エレナのヒーリングは、使用して体力を最大まで回復させてから勝てば、スーパーアーツフィニッシュに数えられる。



▲すべての条件を満たしていると、対戦後のスコア計算が終わった時点で、画面いっぱいにQの乱入グラフィックが挿入される。

## CONSUMER VERSION

### ドリームキャスト版『ストリートファイターⅢ サードストライク』

■6,800円　■2000年6月29日発売

アーケード版をほぼカンペキに移植。ブロッキングの有無などを設定できる「SYSTEM DIRECTION」や、ネットワーク機能を利用した通信対戦などのオリジナル要素も豊富だ。なお、全キャラクターでアーケードモードをクリアすると、ギルが使用可能になる。

▲トレーニングモードでは、実戦と同じ感覚でブロッキングの練習を行なうことが可能。

### [illegible]

ファンの熱烈な期待に応え『ストⅢ』シリーズに登場した春麗。過去にも『ストⅡ』『ストZERO』など、多くのシリーズで活躍しているが、毎回年齢が変化しているのはご存じだろうか?

春麗の誕生日は1968年3月1日。初登場の『ストⅡ』は1991年3月に発売され、このとき春麗は23歳だった。その2年後に発売された『スパⅡ』では、キャミィが1974年生まれの19歳なので、春麗は25歳だと計算できる。つまり、登場するゲームの発売に合わせて、年をとっているのだ。

この計算で『ストⅢ サードストライク』に登場する春麗の年齢を計算してみると、……なんと31歳！　格闘ゲーム界のアイドルも、いつの間にか大人の女性に成長していたというわけだ。

## アレックス

新必殺技スパイラルDDTにより中間距離での戦力がアップし、跳びこみからの強力な連続技を仕掛けやすくなった。

### 9人目対戦前（vs リュウ）

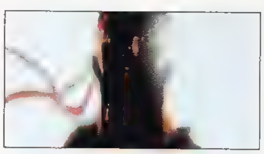
アレックス「道着にハチマキ……あんたがリュウか。噂ほどの男かどうか、俺が確かめてやる」
リュウ「うむ……なかなかいい眼をしている。遠慮はいらん、はじめから全開で、こい！」

### エンディング

アレックス「グッ……！ まさか一撃も返せないなんて……！（……うわさ以上の強さだ……）」

アレックス（手紙）「キャンプの約束を破ってすまない。パットには謝っておいてくれ。……自分でもどうしようもないと思っている。あの男に会って闘ってみたい。いまはそれ以外、頭にないんだ。しばらく留守にする……また会おう、トム」

トム「（……あいつも見つけちまったか。やっとおまえにとって俺が役不足になれたって事だな。戻ってきたら確かめてやるぞ……強くなってこいよ！）」
パトリシア「パパー！ ねえ、アレクは？ ちゃんと起きてた？ 湖のそばにテント立てるのは、アレクにも手伝ってもらわなきゃ。ねえパパったら！」



リュウ「どうした！ それで終わりか！」

アレックス「フフ……まさか！ ここからが見せ場だ！ いくぜ！」

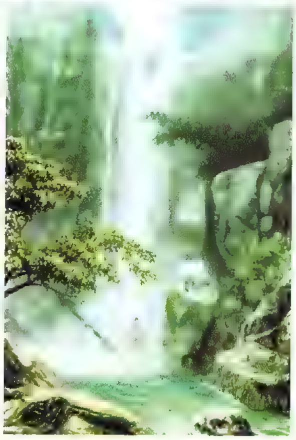
## リュウ

→＋強Ⓟで出せる鳩尾砕きは、「スパⅡX」で使用できた技。単体で使うよりも、連携に組みこむと強力だ。

### 9人目対戦前（vs ケン）

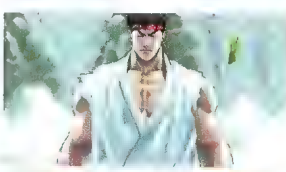
ケン「よく飽きないよな、おまえ」
リュウ「フッ、お互い様だ」
ケン「ま、いつものように軽くヒネってやるから、覚悟しな」
リュウ「よく言う……星はまだ俺が上だ。お前こそ簡単に倒れるなよ！」

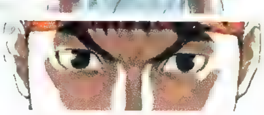
### エンディング



リュウ「『真の格闘家とは？』『なんのために強くなるのか？ 勝利の先に何が見えるのか？』」

リュウ「若い頃はこんな疑問が浮かんだら、一日中頭から離れなかった……。あるがままを受け入れればいいのか。それとも苦悩の末、見つけ出すのか」



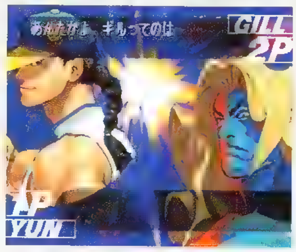


リュウ「！」

## ユン

対空技の[illegible]が二段階に変更された以外に、大きな変更点はない。雷撃蹴からのラッシュも強さを保っている。

### 10人目対戦前（vs ギル）




ユン「あんたかよ、ギルってのは。いまどき世界征服なんて、寝言にしても眠すぎるぜ」
ギル「……若者というのは無鉄砲なもの。君たちを咎める気は毛頭ないよ。しかし考えてみたまえ……我々にとって最善の選択肢は何か。君ほどの男なら解るだろう？ 私にすべて任せるのが答えだと……」
ユン「あー、ごたくはもう結構だ！ 拳で決着つけようぜ！」

### エンディング

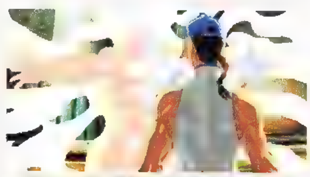
ギル「素晴らしい闘いだった！ 善戦に敬意を表して、あの街は君たちに任せよう。私の計画においても充分配慮し、最大限の権利を与えることにするよ」

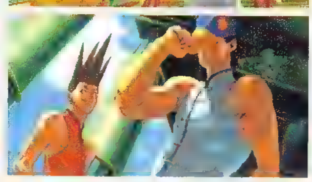
ユン「バカ野郎！ 俺はその計画そのものをやめろって言ってんだよ！ 理想の社会だ？ 寝ぼけてんじゃねえ！！」

ギル「私はもっとも合理的で理想的な案を提示しているのだよ。もちろん、強制ではない。選ぶのは君たちの意思だ。だが……そう悠長に構えてもいられない」

ギル「我々が原始の頃より抱く2つの力……生と死、生産と破壊、愛と憎悪……、人がさまざまに呼ぶそのバランス。近い将来……それは崩壊する！ 逃れられぬ悲劇を生き抜くために、私は『2つの力の共生』を唱えるのだ」

ギル「ハハハハ！ 新しい興味がわいてきたぞ。ファイターという種が、いかに破滅の闇を生き抜くのか。じっくり楽しませてもらうよ！」





ヤン「兄貴……なんだかイヤな予感がする。気になるな……あいつの言ってたこと」
ユン「おい、しっかりしろよヤン！ 街のリーダーは俺達なんだぜ？ あんな神様きどりの説教野郎に、好き勝手させるか！ 街へ戻るぞ！ 夢を叶えにな！」

リュウ「フッ……まだまだ、だな。今の俺は落ち葉の行方も知らない。強者を思い、この腕が奮う限り……、指一本にでも、力がこもる限り……、闘うだけだ！」

## ヤン

短いリーチとパワー不足を、機動力と手数でおぎなうスタイルは変わらず。ユン同様、雷撃脚からの攻めが主体だ。

### 9人目対戦前（vs ユン）

ユン「……お前も結構、こだわるよな。「どっちが強いか」なんて、今ここで決めたって意味ないぜ」
ヤン「ああ、解ってるさ。ただ……この数週間のレベルアップ、ぜひ兄貴に見てもらいたくてね」
ユン「そうまでいわれちゃ、引き下がれないな……。ここらでひとつ「越えられない壁」ってのを勉強させてやるよ！」

### エンディング

ホイメイ「もう！　いい加減に兄弟ゲンカはやめてよ！　あんたたちっていつもこう！　なあにが「街のために」よ……。何週間も留守にして心配かけさせて、戻ってきたと思えばまたケンカ！　どっかで、くたばっちゃえば!?」

ユン「こーのオンナあ……、こっちの苦労も知らずによお！　俺たちが闘ってなきゃこの街はヤバい事になってたんだぜ。てめえんトコの不味い炒飯で商売できなくなっても知らねえぞ！」

ホイメイ「な・に・がマズいですってえ!?」

ヤン「ああ……やっぱりホイメイは兄貴の事……。かなわないよなあ……」

## ダッドリー

出しやすくなったリーブアタックや、新必殺技ショートスイングブローなどにより、前作以上に強烈な攻めが可能。

### 9人目対戦前（vs リュウ）

ダッドリー「君があの有名なサムライファイターかね？」
リュウ「奇遇だな。おれもあんたを探していたんだ。英国一のパーフェクトボクサー、ぜひ一度手合わせしたい！」
ダッドリー「……ふふふ、気に入ったよ！　紳士然とした物腰とその鋭い眼。楽しい午後になりそうだ！」

### エンディング

ダッドリー「「セントスウィザン」の可憐さ。「アブラハムダービー」の芳香。「ディンティーベス」の優雅さ。「アンクルウォルター」の風格……。父よ……、あなたの残したこのローズガーデン。今日も変わらぬ美しさで、私の心を癒してくれますよ」

シャオメイ「お姉ちゃんって、本当に不器用よね。心配でたまらないのに、意地はっちゃって……。2人が帰ってくるまで、ろくにゴハンも食べなかったんだよ」
ヤン「シャオメイ……」

シャオメイ「街も大事だけど、ヤンたちはもっと大事なの。だから、無茶はしないで！　ね？」

ヤン「うん……解ったよ。心配かけてごめんな」
シャオメイ「（あたしだって……、お姉ちゃんに負けられないもの。勇気を出さなきゃ！）」

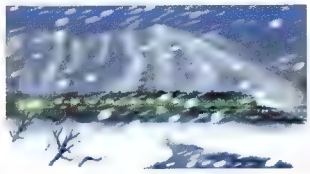
## ネクロ

豊富な対空技を活かした遠距離戦が得意だが、相手を画面端に追いつめてからのラッシュも、かなりの威力を持つ。

### 9人目対戦前（vs トゥエルヴ）

ネクロ「いいかげんにしやがれ！　いつまでもコソコソとよォ！　全部解ってんだよ。ギルんところの使いだろォが！」
トゥエルヴ「……」
ネクロ「完全体だかナンだか知らねえが、量産品に負けるはずがねえ！　さあ、来な！　スクラップにして送り返してやるッ！」

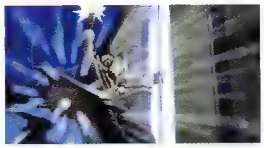
### エンディング



執事「ダッドリー様……そろそろお時間が……」
ダッドリー「そうか、今夜は大切な王室御前試合の日だったな」

ダッドリー「試合は、何時からだったかな？」
執事「今夜8時からでございます」
ダッドリー「何だと!?　……あと、5時間しかないではないか！　急いで屋敷に戻るぞ！」

エフィー「イリヤーーーッ！　もうだめ～～～ェ!!」
ネクロ「だめだッ。走れ、走るんだーッ！　もうすぐ国境の森だ、そこまで頑張れッ！」

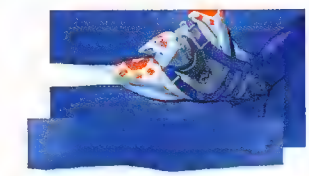


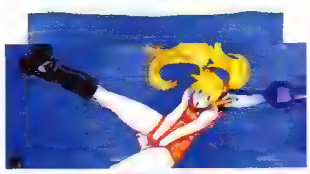
追っ手「上にいるぞ！　先頭車両に回り込め！　はさみうちにしろ！　2人の身柄を、A国の手に渡してはならん！　やつらの細胞には……」

ネクロ「ここまでかッ……。いや、まだだ！　いくぞエフィー!!」

ネクロ「……ィィィィヤアアアアッッッ」

エフィー「うあああああっ!!　イリヤーーーーーッッ!!」
ネクロ「エフィーーーーーッッ!!」





エフィー「たすかった……」
ネクロ「今度だけは……この体に感謝したい気分だぜ……！」

[illegible]が削除され、近距離での攻めが弱体化した。新スーパーアーツの[illegible]は、威力は低いが使いやすい技だ。

## 9人目対戦前（vs オロ）

いぶき「ええっと、あなた確か仙人……でしたっけ？」
オロ「いかにも仙人、大仙人じゃ。なんの用かいの、嬢ちゃん？」
いぶき「（……こんなおじいさんでもいちおう格闘のプロだよね）あの、突然ですけど、あたし今、卒業課題の最中なんです。あなたを5分以内で倒さないと、単位がもらえないらしいので……。勝負！　ってことでよろしく！」
オロ「ほえ～～！　逆ナンパかと思うたのに、残念じゃ！」

## エンディング

いぶき「『私立百日紅大学』……。あたしもいよいよ大学生かあ。いままで修行づけの人生だったけど、これで世間並みの女の子になれるわ」

いぶき「新しい出会い、キャンパスラブ……。お約束だけど憧れよねー」
先輩「やあ、君、かわいいね。うちのサークルに入らないか？　とっても楽しいよ！」
いぶき「それからあたしは、毎日のようにサークル活動……」

いぶき「かっこいい先輩と……拷問忍耐訓練」

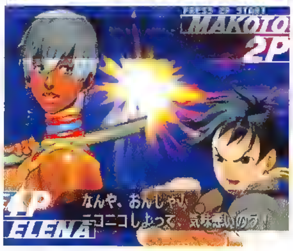
いぶき「水とんの術」

いぶき「嵐の大凧乗り。……あれ？」

先輩「ははは！　いぶきクン！　まだまだワキが甘いなあ！　そんな調子じゃ、頸動脈ザックリいっちゃうぞ！　忍術研究ってのは楽しいねえ！　あっははははは！！」
いぶき「……あれ？　こんなハズじゃ、なかった……の……に？」

新必殺技のリンクステイルは、連続技に利用可能。マレットスマッシュはスキが減り、利用価値がアップした。

## 9人目対戦前（vs まこと）



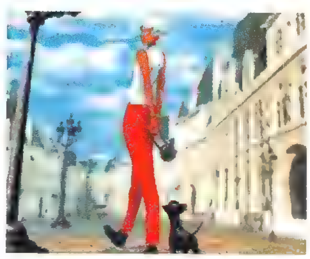

まこと「なんや、おんしゃ！　ニコニコしよって、気味悪いのう！　こりゃあ真剣勝負やぞ！　馬鹿にしゆうと承知せん！」
エレナ「あたしはあなたと友達になりたいわ。そのために闘うのよ！　いっしょに楽しみましょ！」
まこと「と、ともだちぃ??　調子狂うやつじゃのう」

## エンディング

エレナ（手紙）「ーーー親友のナルちゃんへーーーお元気ですか？　わたしはとっても元気でーす。フランスはちょうど収穫祭が終わって、ちょっとさみしいです。こうしてひとりでお茶を飲んでると、楽しかった日本の夏を思い出します」

エレナ（手紙）「ユカタを着て出かけた夏祭。夜空いっぱいの花火。私にはぜんぶが初めての体験で、格闘よりドキドキしちゃったほど」

エレナ（手紙）「こんどは故郷の大草原に、ナルちゃん達を招待したいな。わたしの家族もきっとみんなを気に入ると思います。次に会えるのは冬休みかな？　みんなはこれから受験勉強だよね。体に気をつけてね。それじゃ、また会いましょう！」



エレナ「さ……て、とっ！　あたしも勉強、がんばろっと！」

2段ジャンプの追加で、空中での行動に幅ができた。各スーパーアーツは、Ⓟボタン同時押しで出すと技が変化する。

## 9人目対戦前（vs ゴウキ）

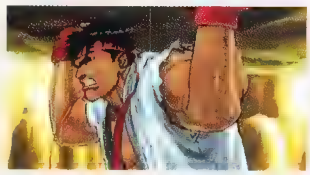
オロ「ほっほぉ！　こりゃみごとな『気』じゃの！　それが殺意のなんとやら、か？　若造にしては立派なモンじゃ」
豪鬼「……噂に聞こえし仙人か。口達者も過ぎれば災いとなる」
オロ「拳の道っちゅうのは案外厳しくての。そう簡単に、極められちゃ困るわい。どれ、ひとつワシがもんじゃろ！」

## エンディング

オロ「ひょひょひょ……こうしてまともな修行をするのも50年ぶりじゃ」

オロ「あの小僧に会うと、どうも昔の血が騒ぎ出していかん。あやつは面白い男じゃ……、しばらくは退屈せんですむかのお！」

リュウ「ん？」

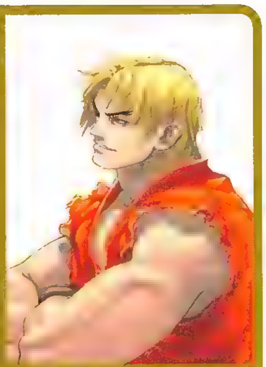


リュウ「いま……あの奇妙なじいさんの声がしたような……？　気のせいか……」

オロ「あいつのことじゃ、今もせっせと修行しとるんじゃろな。思いっきり両手を使える相手になっちょってくれればいいがの。ま～あと15年ちゅうとこじゃな……」

オロ「さ……ちっと休憩するかの～。にょっほ！」

## ケン



前作と同じく、スーパーアーツを使った強力な連携技が武器。接近戦を強化する、ふたつの特殊技が追加された。

### 9人目対戦前（vs ユリアン）

ケン「秘密組織なんていうから、もっと傭兵ぽいのを想像してたが、なかなかファイターの顔してるね、あんた！」
ユリアン「身の程をわきまえよ……。余は新世紀を統べる王となる身。余興につきあってやるだけでも有難いと思え」
ケン「あんまり余裕決めてると、余興じゃすまなくなるぜ？」

### エンディング

ケン「いくぜ！！　昇ーーー龍ーーー拳ッッ！！」

アナウンサー「ああ～～～～ッと！！　これは立てませんッ！！　試合終了ォーーーッ！！」

アナウンサー「やはり強いッ！　ケン選手優勝決定ーーーッ！！　全米バトルトーナメント史上初の3連覇！！　家族や友人たちも、喜びに沸いています！！」

ケン「はっはっはっはっ！　どうだ、約束どおり30秒でKOだぜ」

## ショーン

ダッシュや前転からの接近戦が基本。ドリコンスマッシュのモーションが変わったが、対空性能はやはりイマイチ。

### 9人目対戦前（vs ケン）

ケン「約束だ……、今日が期限だったな。おまえだけの必殺技、自力で見つけた戦法……なんでもいい。俺を驚かしてみろ！　チャンスがあれば一本取ったっていい。ま、できれば、の話だが」
ショーン「……師匠！　オレはもう、1年前とは別人ッス！　今日はその成果、バッチリ見せるスよ！！」

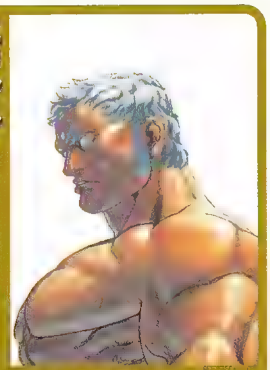
### エンディング

アナウンサー「優勝ォーーーー！！　ついにショーン選手、初のトーナメント制覇を達成！！」

ケン「お、そうだショーン……、こいつを！全米一のトロフィーだ！　これが欲しかったんだよな？」
ショーン「し、師匠ォ！　そーいう意味じゃないッスよお！　自分で取らなきゃ……、意味無いッス！」

ケン「あ、そうだっけな！　まあ細かいことは気にするな。おまえもせめて予選ぐらいは、パッパと通過しなきゃ話にならんぜ。もっとも俺がいるから、優勝は無理だけどな！　はっはっは！」

## ユリアン



前方ダッシュの性能がよく、通常投げの威力も高い。ただし、必殺技はタメ系のものが多く、接近戦はやや苦手。

### 10人目対戦前（vs ギル）

ギル「解るぞ、その不憫……、決して埋まらぬ神と人の差。近親がゆえ憎しみも深く、認めざるを得ぬゆえ許せぬのだろう？　せめて兄の慈悲として、安らかな死を贈ろう！」
ユリアン「余はいま振り返る……、屈辱と憎悪に染まった過去を。そして仰ぎ見る……、全ての元凶を葬り去った未来を。輝かしいぞ！　貴様の消えた世界は！」

ショーン「やった……ついにやった！　俺……全米一になったッ！！　これで師匠に追いつけたぜ……。ああ、夢みたいだ……」

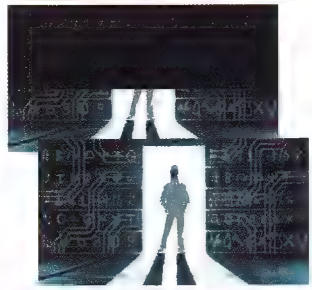
ケン「……い！　……おい！　ショーン！」
ショーン「(…………あ……あれ？)」
ケン「大丈夫か!?」

ケン「よし……気が付いたな！　惜しかったな……、あと少しで予選突破だったのに」

ケン「ま、修行が足りなかったって事だ。こりずに次は頑張れよ。心配するな、その悔しさは俺の優勝で晴らしてやるぜ！」

ショーン「……そううまくいかねえか……。か、勝ちてぇよオーーーッ！！」

### エンディング



ユリアン「これが2000年にわたり蓄積されつづけた『組織の頭脳』……。どれほどの価値か知らぬが、醜悪で滑稽、愚かの極みだ。結局ひとりでは何もできぬ、無能の寄せ集めではないかッ！」

ユリアン「兄よ！　そこでなにを見ている！そこで世界が見えるのか？　理想社会とやらを見届けると？　フッ……フハハハハ！　フッハッハッハッハッハ！！」
コンピュータ「パーソナルチェック＞正統継承者本人ト認メマス　自爆コード入力＞A22ST8996HYXW……」

ユリアン「……余には引き継ぐべき使命も遺産もない！　今、この瞬間から、余の物語が始まるのだ。本年をもって定める！　AU（アフターユリアン）元年と！！」

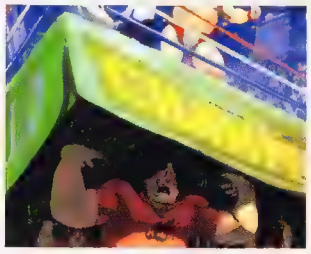
圧倒的な威力のコマンド投げと打撃技が魅力。突進して投げるミートスカッシャーは、中間距離での奇襲に有効。

## 9人目対戦前（vs リュウ）

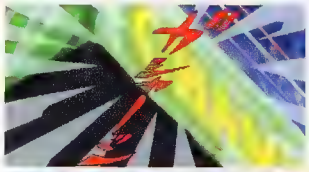
ヒューゴー「ボイズンが目をつけた男ってのはおまえかあ？　俺たちは強いレスラーをスカウトしてまわってんだ。おめえ、約束しろ！　負けたら、うちの軍団に入れ！」
リュウ「……いいだろう。レスリングも闘いの参考になる。もちろん負ける気はない！　本気でいくぞ！！」

## エンディング

アナウンサー「お聞きくださいこの歓声！　特設リングが割れんばかりです！　世界最強タッグマッチ王座決定戦、無制限一本勝負の勝者が、ついに……」



アナウンサー「!?　じ、地震だっ！！」

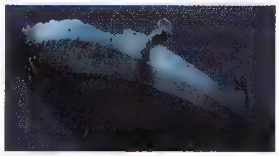


ボイズン「ちょいと邪魔するよーーーッ！　アタイらは「H.W.A.」！（ヒュージ・レスリング・アーミー）今日からあんたらはウチの傘下に入ってもらう。それがイヤなら、このヒューゴーを倒していきな！　いままで50人チャレンジしたが、今や全員ウチの兵隊さ！」

前作のエンディングで登場した金剛圏裂斬が追加。瞬獄殺と同じく、どのスーパーアーツを選択しても使用可能だ。

## エンディング

乗組員「こちら「しんかい3000」。目標深度まであと150。観測ポイントには、約40秒後に到達」

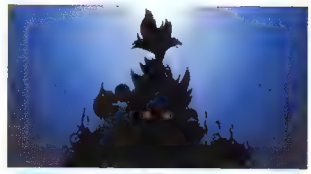


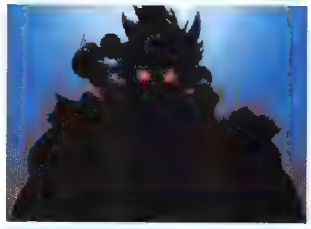
乗組員「船影を確認。フェーズ3に移行……」

乗組員「……え!?　あれは……？　まさか、人……バカなッ!?　信じられん！」

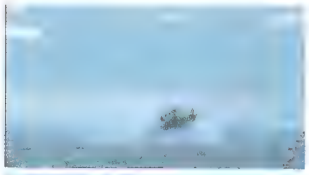
ケン「あーあ、何で俺たちがこんな……って、リュウ!?」
リュウ「はっはっはっ、これはいいな！　強そうなのがそろってるぞ！」
ケン「（お前……けっこう楽しんでないか!?）」

ボイズン「さあ、どうしたい？　この顔ぶれを見てビビッたかい!?　文句がないようなら、ここをホームリングにしちまうよ！！」





通信員「なんだ！　何が見えたんだ！　応答せよっ！！　おかしい、無線が切れ……うわっ!?」



豪鬼「ムゥウゥウン！！　天衝海轢刃！！（テンショウカイレキジン）」

スキが少ない飛び道具と、強力な対空技を持つ。基本技の性能も高く、相手の反撃を封じつつ闘うことが可能だ。

## 9人目対戦前（vs アレックス）

レミー「答えろ……、何故お前たちは闘う？」
アレックス「……理由など知らん。気づいたら拳を合わせている」
レミー「……その勝手が人を貶める！　愛を奪う！　憎しみを生む！　俺は許せない！　すべての『格闘家』たち……。家族を捨て、信じる心をなじった俺の父親と同じ人種を！」
アレックス「許さないから、どうするんだ？　人生相談なら余所で受けろ！　拳の痛さなら、いまからたっぷり教えてやる！」

## エンディング

レミー「何度潜っても、このビスケーの海は冷たい。俺の癒されぬ心のように……」

レミー「（潮の流れがだんだん強くなっている。ここに来るのも、これが最後になるだろう……）」

レミー「闇の中でずっとあがきつづけていた。晴れぬ闇を別の闇で塗り替えようと……。結局俺は……俺達を残し消えていった父に……『格闘家』という名前に、闇を背負わせたかっただけなのか」

レミー「……まだあいつを許したわけじゃないんだ。だけど……このままじゃ何も変わらない。だから忘れることにするよ。それが俺達の幸せにつながると信じて」

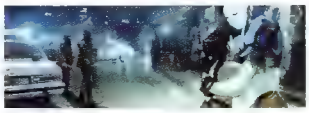
## 春麗

ほかのシリーズに登場する春麗と、使用できる技が異なる。機動力と長いリーチを活かした中間距離戦が得意。

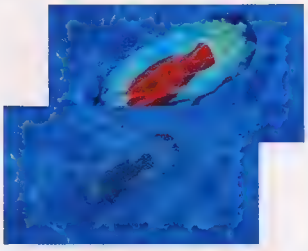
### 9人目対戦前（vs ユリアン）

春麗「あなたたちが何を企んでいるのか知らないけど、幼い子供を巻き込むのは許せないわ！　あの子はどこ？」
ユリアン「そんなくだらぬ事で余に謁見を求めるとは、ものを知らぬか！　子供は渡してやろう……だが余の遊びにはつきあってもらう。『かの組織』を壊滅に追い込んだという伝説の脚……如何ほどのものか、試してみたくなったのでな」

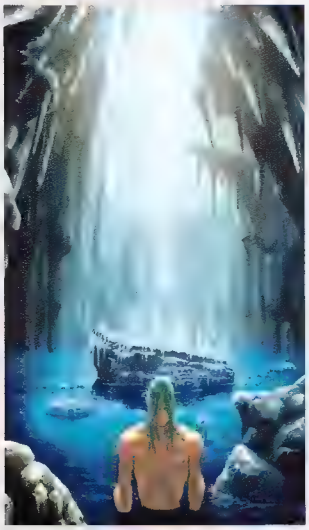
### エンディング



子供「おねえちゃーん！」
春麗「もう大丈夫よ……」



レミー「さよなら……ねえさん！」



いびつな愛に別れを告げたレミーは、帰路に一条の光を見た。暗闇しか映さめと信じていたその瞳に。その光が何なのかを確かめるため、青年はまた歩き出す……。

## まこと

攻撃力が高く、連続技の威力も抜群。前方ダッシュや突進で、相手との間合いを一気に詰めることができる。

### 9人目対戦前（vs リュウ）

まこと「噂は聞いちゅう。あんたがリュウやね？　その鉢巻きと着たきり胴着！　まちがいないちや！　うちと、いっさん勝負じゃーっ！」
リュウ「空手か……、それも相当の使い手だな。おもしろい！　君の全力、見せてもらおう！」

春麗「……あの事件からもう半年。助け出した女の子をしっかりと抱きとめたとき、あたしにとっての『闘い』とは何なのか、解った気がした……」

春麗「……父さんが守ろうとした故郷」
子供A「ヤッ！」
子供B「ハーッ！」
春麗「……世界中で出会った、心優しい人たち」
子供C「ハッ！」
子供D「タァアーッ！」

春麗「本当の強さ、本当の優しさ、本当の美しさをこの子達に伝える。それがこれからの、あたしの生き方。蓄え拳を、明日のために。思いをつなぐ、未来のために！」

春麗「イーーーヤッッ！！！」

### エンディング

まこと「勝った……、勝ったぜよ！　もう、うちの技にかなうヤツはおらん。これで竜胆館（りんどうかん）の名前も全国に轟くちゅうもんじゃ！」
竜胆館の最年少師範のうわさはまたたく間に全国に広がり、腕に覚えのある武道家たちがこぞって土佐に詰め寄った。

まこと「チェストォーーーーッッ！！」

まこと「ドッしゃアアーーーーーッッ！！」

兄「はーい、最後尾はこっちですー。押さないで、順番にー！　今日の組み手は30人までですー。予約の方は別の列へお願いしますー」

じいちゃん「マサルや……こりゃあ大盛況じゃのう。まことが帰ってきてから、急に入門希望者が増えおった」
兄「ほんとうにあの子のおかげです。兄として誇りに思いますよ。なにせ僕は長男といっても、てんで武術の才能はないですから。やっぱりうちの看板は、まことに任せましょう。じいちゃん、僕は明日から出張なので、あと頼みます」

まこと「せぃヤアアアーーーッ！！　まだまだ！！　こっからじゃあ！！」

## Q

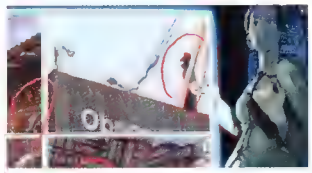
攻撃力の高さとリーチの長さで、飛重な動きをカバーする。「捕獲及び直根打撃（仮）」からの連続技が強力だ。

### エンディング

ジュリアン「……以上がこの10日間、全世界で起きた13件の猟奇事件ファイルです。これらの現場写真を見て、皆さん何かお気づきになりませんか？」
デビッド「なんだいジュリアン。ずいぶんもったいぶるじゃないか。まさか『トレンチコートの怪しい男が写ってる』なんてのは止してくれよ！」

ジュリアン「デビッド……あなたにはテレパスの才能があるみたいね」

ジュリアン「ここを見て……すべての写真にトレンチコートの男が写ってるわ」



デビッド「おい？　冗談だろ？　事件は世界中にまたがってるんだぜ！」

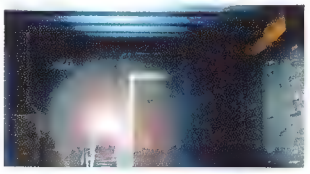
デビッド「同一人物のわけがない！」

ジュリアン「よほど服装の趣味が似ていなきゃ、ね。とにかく……事件は『謎の男』というキーワードでつながったというわけよ」

長官「で、その男の身元は分かったのかね？」
ジュリアン「残念ながら……。しかし画像解析によって男の顔を合成することができました。正確には『顔』ではないのですが……ご覧ください」

デビッド「何だこりゃ!?　仮面……鉄仮面か？」

長官「よし、このデータを各支部に送れ！シークレットレベル4だ。君たちは直ちにチームを編成し、この男の調査に当たれ……解散！」



## トゥエルヴ

ジャンプからの滑空やトリッキーな基本技で、変幻自在な攻めが展開できるが、使いこなすのは難しい。

### 9人目対戦前（vs ネクロ）

ネクロ「なぜだ！　なぜほっといてくれねえんだ！　どうせ俺たちは失敗作だろうが！役立たずに用はねえハズだろ!?」
トゥエルヴ「オマエ・ノ・カラダ・ハ・キミツ・ノ・カタマリ・ダ。ケッシテ・コノ・セカイニ・ソンザイ・ヲ・ユルサレナイ」
ネクロ「……存在していいかどうかは、俺たちが決めるんだッ！！」

### エンディング

研究員A「クレイドル内圧、正常値維持。問題ありません」
研究員B「主任、ドクターがお戻りです……」

主任「お帰りなさいませ、ドクター呉。すでに12号及び14号は回収、リラクメーション処理も終了しました」
ドクター「……やつの様子はどうだ？」
主任「まさに完璧です」

主任「細胞核の一つ一つにいたるまで、すべて作戦前の状態に復元しています。ユリアン閣下の人体再構成理論は、やはり素晴らしいの一言です！　この技術さえあれば……人類が夢見た不老不死が実現されるでしょう」

主任「あとはミッション毎の記憶損失率を0.0001%以下にできれば……」
ドクター「『死なない戦士』の誕生、というわけか。ふふふ……苦痛も快楽もリセットされ、さながら母親の胎内の気分かね？　深い眠りの中で……、お前はどんな夢を見ている？」

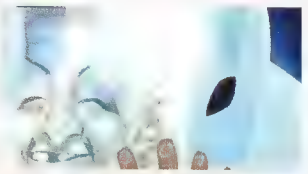
## ギル

### 10人目対戦前（vs アレックス）

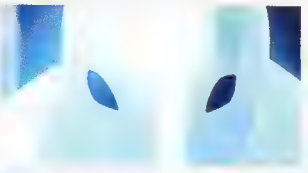
ギル「やはり来たか、アレックス君。君のことは初めて会ったときから楽じていたのだ。いずれ戦いの意味に迷い、その答えを求め戻ってくる、とね」
アレックス「ここに来るのもお見通しだった……、というわけか？　残念ながらあんたの想像は外れるぜ。今から俺はあんたをブチのめす。その先にあるに違いないんだ。……俺の探しているモノは」
ギル「フハハハハ！　そのセリフも、まったく予想どおりだよ。かかってきたまえ……真実を授けよう」

### エンディング

ギル「君は大きな勘違いをしているんだ、アレックス君。憎しみも、愛も、人の中でお互いを打ち消すことはできないもの。すべての生きるものは、危ういバランスをその内に秘めている」



主任「いえ……彼にそんな芸当はできません。彼は永遠に記憶を書き換えられ続けるのです……夢など見る暇もなく」
ドクター「……長生きも考えものだな！　フッハッハッハッハッ……」



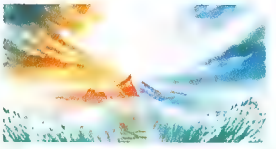
ギル「それを消そうとするとき、人は争い、傷つき、滅びへと加速する。認めるのだよ……。互いが、互いを必要としていると。私が少し手助けをやろう……」

アレックス「（……なんだ？　この気持ちは？　何かが失われ……何かが……見えてきた……）」

ギル「理想郷……。神話や伝説の中で、人々はそれを望んだ。だが、それはどこかにあるものではない。すぐ側にあることに気づかなかっただけなのだ」

ギル「2000年はいささか長すぎた。私は組織が受け継いできた計画を、今日ここで完遂させる。灰色の未来に嘆くのは、もう終わりにしよう」

ギル「さあ……道がひらかれる。未熟なる人類という種の、本当の進化の道」



ギル「そう……最後の楽園への道だ！」

### スタッフロール

前作までとちがい、真っ黒な画面にスタッフの名前が流れる、シンプルなものになった。スタッフロール終了後、グレードジャッジシステムによる評価が表示される。

# THE ENCYCLOPEDIA OF STREET FIGHTER SERIES

# ストリートファイターシリーズ大事典

ストリートファイターシリーズに関する230以上の単語を事典形式で一挙に紹介しよう。操作キャラクターはもちろん、背景やエンディングに出てきたアノ人まで、バッチリ収録。また、組織や能力なども、世界設定にもとづき詳細に解説している。これを読めば、あなたも「ストリートファイター」博士!?

**事典を読む前に**

- 各項目内での解説は、基本的に本書内で紹介した作品順に行なっている。
- 人物などの写真は、シリーズ作品中でグラフィックが変化するたびに、新しいものを掲載している。
- 特定の作品でプロフィールの追加・変更が行なわれた場合は、NEW DATA という形で新しい情報を記してある。

## あ行

### アグニ【神】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ

現実世界でもインドで信奉されている火の神様。ダルシムは、この神の力を借りて作り出した偽りの炎を戦闘中に用いることで、相手を必要以上に傷つけないよう配慮している。

### アクマ【名称】

■スパⅡX／『ストZERO』シリーズ／『ストⅢ』シリーズ

海外版での豪鬼の名。違和感はあまりない。

### アドン【人物・♂】

■ストリートファイター

タイを代表するストリートファイター。闇の帝王と言われる男サガットの一番弟子で、スピーディな動きを身上とする。

■ストZERO

身長：182cm／体重：73kg／3サイズ：B112・W80・H85／血液型：B型／出身地：タイ

ムエタイ使いの若き戦士。サガットの高弟で、師よりもスピードに秀でる。最強の師と仰いでいたサガットが無名の日本人格闘家(リュウ)に敗れたとの知らせに憤怒。ムエタイの名を汚した師にかわり、自分が——そしてムエタイこそが世界最強だと証明するため、サガットを捜して旅に出る。エンディングではベガに気に入られ、シャドルーにスカウトされるが拒絶した。むき出しの歯と、後頭部に突き出た赤毛が特徴的。

■ストZERO2　ストZERO2 ALPHA

墜ちた帝王サガットに引導を渡さんとするムエタイ使いの若者。エンディングではサガットを倒してムエタイの王者に君臨するもつかの間、ムエタイの試合会場に豪鬼が乱入してきたため、彼との闘いに臨む。ベガに気に入られる体質らしく、乱入キャラクターはベガ。

■ストZERO3

NEW DATA 好きなもの：ムエタイ／嫌いなもの：サガット、口先だけのヤツ／特技：ワイクー(ムエタイの踊り)

かつての師サガットに引導を渡しムエタイの神の座についたアドン。いまやその心を占めるのは、未知なる力「殺意の波動」と、それを身にまとう男・豪鬼の存在であった。瞬獄殺をムエタイに取り入れるため、豪鬼を捜す旅に出る。もっとも、アドン編で豪鬼と闘うことはない。非常に若々しいイメージがあるが、サガットとさほど年齢差はないようだ。

### アプリーレ【人物・♀】

■ストZERO3

2年前にシャドルー入りした、ベガ親衛隊のひとり。イタリア出身で、その名前は「4月」を意味するイタリア語に由来。マッジオという名の弟が、彼女の行方を探している。

### アレク【名称】

■ストⅢ 3rd

パトリシアが、アレックスを呼ぶときに用いる愛称。　→アレックス

### アレクセイ・ザラゾフ【人物・♂】

<『スーパーマッスルボマー』時プロフィール>

出身地：ロシア・モスクワ／年齢：26歳／身長：192cm／体重：120kg

■ストⅢ 2nd

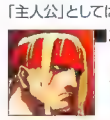
『スーパーマッスルボマー』の主人公をつとめる、若き天才レスラー。ヒューゴのチームとタッグマッチを行なう相手チームのメンバーとして、ヒューゴーのエンディングに名前のみ登場。コルトと組んでいる。

### アレックス【人物・♂】

出身地：アメリカ・ニューヨーク

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

アメリカのニューヨーク・マンハッタンで生活する青年格闘家。長い金髪を赤いバンダナで無造作にたばねたマッチョマン。同居人であり、父の親友であり、格闘家としてもっとも尊敬する人物であるトムが、謎の金髪格闘家に一蹴されたことに衝撃を受け、その男を捜す旅に出る。それは、ストリートファイトの世界と格闘家としての自分を知るための旅でもあった。無神経で、物事をはっきり言う性分のためトラブルも多い。長年のあいだ主人公をつとめてきたリュウにかわる新たな主人公なのだが、リュウが引きつづき出ているせいか、はたまたちょっと地味なためか、「主人公」としてはあまり認知されていない様子。



■ストⅢ 3rd

前作で、ストリートファイトの世界の奥深さを肌で感じたアレックス。もっと強いヤツと闘いたいとの思いはトムのもとに帰ってからも増すばかりで、思いにかられるまま、ふたたび闘いの世界へと飛び出してしまう。「俺より強いヤツに会いに行く」は、主人公に共通する行動理念のようだ。

### アレン【人物・♂】

■ストZERO3

ベガが実験体としてあつかった人物のひとり。現在、ICPOの保護下にある。

### アロイオ＝ホーク【人物・♂】

■スパⅡ　スパⅡX

T.ホークの父。30年前、部族がシャドルーの襲撃にあい、息子と彼のみが生き残った。聖地を追われてからは息子とふたりで生活していたが、息子の留守中にベガの手にかかり殺害される。

### アンクレット【アクセサリー】

■スパⅡ　スパⅡX

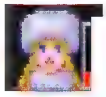
ジミーことブランカが肌身離さず身につけていた、家族との絆のアンクレット。足につけているのに、『スパⅡ』まで「ブレスレット」と表示されていたことは有名。　→ブレスレット

### アンドレ【人物・♂】

■ストZERO

『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員のひとりで、体力が高く、パイルドライバーを得意とする。赤い服を着た本物のほか、黄・青・灰色の類似品がおり、さらにピンク色の服を着た弟、「アンドレJr.」まで存在。本作では、ソドムのエンディングに登場し、ソドムらかつての仲間とともに、マッドギア再生への協力を誓う。

### アンナ【人物・♀】



■ストⅢ シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、ロシア出身。毛皮の帽子にロングコートをはおった金髪おさげ少女。

### イーグル【人物・♂】

■ストリートファイター

イギリス代表の鉄棒使い。チョビひげに黒スーツ＆蝶ネクタイ、と一見紳士的だが、ひとたび闘い出すと相手を死に至らしめるほどの冷酷さを見せつける。

### 石崎【人物・♂】

■ストZERO3

スーパーお嬢さま、かりんの世話係。蝶ネクタイをしめ、スーツを着こんだ上にエプロンをかけている。少々太り気味。

### いぶき(息吹)【人物・♀】

出身地：日本・忍者の里

■ストⅢ

忍者の里に住む女子高生忍者。幼少時から修行を積んでおり、日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を使う。身のこなしは常人ばなれしているとはいえ、中身はアイドル好きでミーハーな、よくいる女の子。仕事中はいつも顔の下半分を布で覆い隠している。今回、「Gファイル」なる資料を謎の組織から奪取する任務を請け負い、世界へ旅立った。最後はGファイル入手に成功するも、心のなかにわだかまりを残す。

■ストⅢ 2nd

金髪にピンク色の胴着という奇抜なカラーリングが新たに追加された。

■ストⅢ 3rd

高校卒業を間近にひかえたいぶきは、学校推薦の就職ではなく一般大学への進学を希望していた。それというのも、修行漬けの日々に別れを告げ、素敵な彼氏とアマいキャンパスライフを送るため。卒業課題は「格闘のプロを5分で倒すこと」と難関だが、夢の実現のために闘いにおもむく。エンディングでは無事大学に入学するものの、結局は以前と変わらず、忍術修行に明け暮れることに。

### イモジャー【開発者用語】

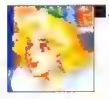
■『ストZERO』シリーズ

『ストZERO』シリーズで春麗が着ているコスチュームについたあだ名で「イモジャージ」の意。それまでの華やかなチャイナドレスとはうってかわって地味な印象を与えた。

### イライザ【人物・♀】

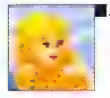
■ストⅡ

ストⅡダッシュ　ストⅡターボ　スパⅡ



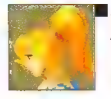
■スパⅡX

金髪にドレスが印象的な、ケンの恋人。アメリカでケンと知り合い、ラブラブな日々を送っていた。ケンが親友(リュウ)に触発されて自分のもとを去っても、めげずに彼のあとを追いかけ、ついにエンディングで結ばれる。初登場時はすさくインパクトのある顔をしていたが、『ストⅡダッシュ』『スパⅡX』とシリーズが進むごとに描き直され、どんどん美人になっていった。ガイルの妻・ユリアの実の妹にあたる。



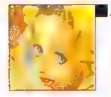
■ストZERO

ケンのエンディングに登場。全米格闘選手権予選を終えたケンに、積極的にアプローチする。



■ストZERO2　ストZERO2 ALPHA

ケンのエンディングではポニーテールにショートパンツ姿で登場し、トレーニングに励むケンをささえる。そのほか、ケンステージでは豪華客船で自分の誕生パーティーを開催。ケンはマスターズ家の御曹司、という設定が確定したため、彼女であるイライザもこんなゼータクが許されるようになったのだろう。来賓の顔ぶれの豪華さからは、彼女の(マスターズ家の？)人脈のすごさがわかる。



■ストⅢ／ストⅢ 2nd

ケンの妻で、いまや一児の母。基本的には、夫のケンに危ないことはしてほしくなさそうだが、

リュウが出場する格闘技の大会にはケンが参加することを認めている。ショーンの目の前でケンに寄り添うわ、ほっぺにキスするわ、ラブラブぶりは健在。ちょっとは老けたかと思いきや、子どもを産む前より美人になった(?)。

■ストⅢ 3rd

ケンの奥さん。ケンのエンディングでは、全米格闘選手権史上初の3連覇という偉業を成しとげた夫を祝福する。

## イリヤ【名称】

■『ストⅢ』シリーズ

ネクロの本名。ネクロのエンディングに登場する少女エフィーは、施設に囚われたネクロをこの名で呼び、救出した。『ストⅢ』『ストⅢ 2nd』では、プレイヤーにもネクロ=イリヤとわかるよう、「イリヤ(ネクロ)」と表示されるが、『ストⅢ 3rd』からはもはや常識と見なされたようで、注釈はまったく入らない。

→ネクロ

## インターポール【組織】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ

春麗が所属している国際警察機構。通称ICPO。世界各地の犯罪組織と戦っており、シャドルーの捜査にも精力的に取り組んでいる。一応制服はあるようだが、春麗が制服を着るのは「ストZERO2」および「ストZERO2 ALPHA」のエンディングのみ。

## エアーズロック【自然物】

■ストⅢ 2nd

オーストラリアに実在する巨大な岩。豪鬼のエンディングでは、彼の新しい奥義「金剛国裂斬」の実験台となり、まっぷたつにされた。

## H.W.A.【組織】

■ストⅢ 3rd

ヒューゴーを中心とするレスラー軍団。「ヒュージ・レスリング・アーミー」の略。ヒューゴーが試合できる状況を作り出すため、ボイズンが立ち上げた。強そうな者にケンカを売っては、負けた相手をすべて傘下にすえている。ヒューゴーがエンディングを迎えるときには、リュウやケンを含めた50名のファイターたちがすでに加盟。

## AU【年号】

■ストⅢ 3rd

天帝ギルを倒し、2000年に渡り引き継がれてきた「組織の頭脳」を破壊したユリアンが、独自の時代を築くとの決意をこめて勝手に定めた年号。「アフターユリアン」と読む。

## エディ・E【人物・♂】

<『ファイナルファイト』時プロフィール>身長:204cm／体重:145kg／出身:アメリカ／特技:銃乱射／好きなもの:血のしたたるステーキ

■ストZERO3

『ファイナルファイト』では3面のボスとして登場した、マッドギアの元幹部。ウェストサイドー帯を陰で支配する悪徳警官で、国家権力をカサに着て、悪事はもみ消し対抗勢力は闇に葬る、とやりたい放題やっていた。キレるとあたりかまわず拳銃をぶっぱなす、アブナイー面も。本作ではコーディーの勝利ポーズに登場。「コーディー!」と叫びながら、脱獄中のコーディーを追いかける。ちなみに、『ファイナルファイト』での登場時に彼が噛んでいたガムらしきものも、ガイがCPUコーディーと闘うさいに出現。

## エドモンド本田【人物・♂】

■ストⅡ

生年月日:昭和35年11月3日／身長:185cm(まげ含む)／体重:137kg／3サイズ:B212・W180・H210／血液型:A型／出身地:日本／好きなもの:ティラミス、ちゃんこなべ、風呂／嫌いなもの:優柔不断

「角界では敵なし」と言われるジャパニーズスモウレスラー。でも番付は張り出し大関。ある日突然「ワールドにスモーのすばらしさを認めてもらうでゴワス」と思い立ち、世界巡業(ストリートファイト)に出た。もっとも、その格闘スタイルは、正しい相撲を伝えるにはほど遠い。ストリートファイトでは真っ赤なフンドシを愛用するが、土俵のうえで相撲を取るさいは青フンをしめるようだ。エンディングでは、何事もなかったかのように日本でけいこに励み、4人の弟子たちとちゃんこ鍋をつつく。なぜ名前が「エドモンド」なのかは永遠の謎。

■ストⅡダッシュ
ストⅡターボ

スパⅡ
スパⅡX

とんでもない早朝からの猛げいこで近隣の住民たちを迷惑させていた、という設定が新たに追加された。本田が世界巡業の旅に出かけるという話を聞いた住民は「やっと安眠できる」と一様に安堵したという。もっとも、弟子たちを叱咤激励することは忘れておらず、毎朝国際電話をかけてはその声を町内中にスピーカーで流させたため、騒音に変わりはなかったようだ。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ゾンビのエンディングに登場。新生マッドギアのメンバーにふさわしい強者を捜すべく国技館を訪れたゾンビの目にとまり、試合を受けて立つ。土俵上でもクマ取りは取らないようだが、相撲協会は何も言わないのだろうか……。

■ストZERO3

NEW DATA 好きなもの:ちゃんこなべ、風呂

『ストⅡ』シリーズとはコスチュームが変わり、風呂上がりのように浴衣をまくり上げた姿になった。力の行き場を世界に求めて旅をつづけ、最後は「ワルモノ」と感じるベガと対決。ベガのサイコクラッシャーをスーパー頭突きで撃沈する。ブランカのことは「面倒みれん」と言って放り出すが、ユーニとユーリは「困ったときはお互いさま」といって拾い上げるあたり、結構いい性格をしている。ザンギエフとは怪力同士で気が合うようだ。

## エネーロ【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、スペイン出身。その名前は「1月」を意味するスペイン語に由来。

## エフィー【人物・♀】

■ストⅢ

ネクロのエンディングで、施設に閉じこめられていたネクロを救出した少女。けっこうかわいい出で立ちをしているが、目はうつろでクマができており、雰囲気がコワイ。最後はネクロと一緒にハッピー逃避行の旅に出る。

■ストⅢ 2nd

ネクロの勝利ポーズや負けポーズに登場するようになった。また、ヒューゴーがエンディングでネクロを相棒にした場合、リングに向かうネクロを見守る彼女の姿が見られる。

■ストⅢ 3rd

ネクロとの駆け落ちは継続中。ネクロのエンディングでは、追っ手からのがれる途中、鉄道車の上からあやうく谷底に転落しかけ、ネクロの超ロングハンドによって救出される。追っ手の言葉から、彼女もネクロと同じ改造人間で、その存在自体が機密であることが明らかになった。

## M.バイソン【人物・♂】

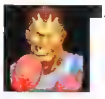
■ストⅡ

生年月日:1968年9月4日／身長:198cm／体重:102kg／3サイズ:B120・W89・H100／血液型:A型／出身地:アメリカ／好きなもの:女、バーボン／嫌いなもの:魚、算数、努力

プレイヤーの前に立ちはだかる、シャドルー四天王の一番手。ファイトはあるがオツムはちょっと弱い。スラム生まれのスラム育ちで、リッチな生活を夢見てボクサーになった。正式なコーチを受ける金がなかったため、戦闘スタイルは「ケンカ流」、すなわち我流となっている。ボクサーなのでキックは使用しないが、そのパンチ力は天下一品。

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

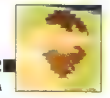
以下が新たに追加された設定。——貧しい家庭の末っ子として誕生し、幼少時からスラム街でケンカに明け暮れていた。「一攫千金」にひかれてボクサーになったが、手加減を知らず、相手を再起不能に追いこむことが多かったため対戦を拒否されるようになり、現在はラスベガスのカジノで賭け試合に身を投じている。エンディングでは世界一の座につき、アメリカンドリームをよみがえらせることに成功。



■スパⅡ／スパⅡX

ダッシュストレートやダッシュアッパーのときに、オワオワと奇声を上げるようになった。また、顔グラフィックが大幅に描きかえられ、以前とはまるで別人に。エンディングには固有のグラフィックが用意され、内容もやや変化。世界最強の座につき、酒・女・巨万の富を手にしてゴキゲンとなる。

■ストZERO
ストZERO2■
ストZERO2 ALPHA



サガットのエンディングに登場。このころからシャドルーの仲間だったらしい。

■ストZERO3

NEW DATA 3サイズ:B120・W86・H100／特技:ギャンブル

ボクシング界に身の置き場所がなくなり、酒場やカジノの用心棒をしていたところ、ベガから多額の報奨金を約束されてシャドルー入りした。命令どおりに闘いつづけてベガの側近の座についたが、ゆくゆくはベガをも倒して自分がトップになろうと考えている。アーケード版のエンディングはベガのものと同じで、コンシューマー版でのみ、専用のエンディングが見られる。

## 偉い人【人物・♂】

出身地:ロシア

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

『ストⅡ』のザンギエフのエンディングに登場する「大統領」の新しい名前。現実のソ連崩壊にともない、ゲーム中のキャラクターもこう呼ばれるようになった。ペレストロイカ成功のためにその強さを活かしてほしいとザンギエフに頼むが、まっとうな修行場を用意する金はなく、山小屋でクマに相手をさせることに。そのかわりウォッカだけは最高級品を支給しているとか。

■ストZERO3

偉大なるロシアの指導者。ロシアに恐怖をもたらす組織シャドルーの計画を阻止し、サイコドライブを破壊してほしい、と同志ザンギエフに依頼した。ゲーム中に姿を見せることはなく、セリフも表示されない。

## エルガド【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員のひとりで、ザコでありながらナイフを得意とする要注意人物。本作では、かつての仲間(というか上司?)であるロレントの援軍として登場する。ロレントの必殺技「テイクノーブリズナー」で天井からフックをたらしている、赤い帽子をかぶったアラブ系の軍人が彼。ロレントの勝利ポーズにも姿を見せる。

## エレナ【人物・♀】

出身地:アフリカ

■ストⅢ

アフリカのサバンナで生活する、小さな部族の族長の娘。「戦士の血を引く部族の一員らしく闘いの文化を学べ」と父に言われ、足技格闘技のカポエイラを習得。大地のリズムに乗り、恐ろしく長い足からキックをくり出す。フランスの大学に留学し博士号まで取った父にあこがれており、自分も留学生として世界で勉強するのが夢。最終的には留学先を日本に決め、つんつるてんのセーラー服姿を披露する。何事に対しても感動と感謝の心を忘れない、元気ハツラツな女の子。ひと勝負まじえたあとは、闘っていた相手を「お友達」にするという特技を持つ。

■ストⅢ 2nd

前作と設定はほぼ同じ。本作で登場したキャラクター・ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、彼と組んだ場合のリングネームは「大自然の戦士・エレナ」、タッグチーム名は「ビューティー&ビースト」となる。

■ストⅢ 3rd

日本留学を終え、新春からはフランス留学を決めた。学校生活がはじまる前に闘いを通して「お友達」を増やそうと考え、ストリートファイトを開始。最後は留学先のフランスから親友のナルちゃんに手紙を書き、楽しかった日本の生活を回想する。ナルちゃんたちと同い年だとすれば彼女もそろそろ受験生、つまりいぶきの一歳年下ということになる。

## 円城(えんじょう)【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

いぶきステージに登場する、忍者の里の住人。もっとも忍者らしい格好をしている。

## オークランド【地名】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

リュウがエンディングでつぎの目的地に決めた場所。彼が下車した地点からあと30マイル離れたところにある。

## おっちゃん【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

香港で商売をしている、屋台「昇龍軒」のおやじ。ホイメイ&シャオメイ姉妹の父であり、ユン&ヤン兄弟の顔なじみ。ユン、ヤンのエンディングでは、ふたりにおどかされる。

## オルトー・K・ゴッチ【人物・♂】

■『ストⅢ』シリーズ

ダッドリーの執事をつとめる、おひげのカールしたおじいさん。ダッドリーが勝利すると、主人の好物である紅茶を運んでくる。

## オロ【人物・♂】

■ストⅢ

アマゾンのジャングルにある洞窟で、動物たちと暮らしている仙人。齢140歳にしていまだ悟り切れていない。「仙人に不可能はない」との言葉を信じて仙術をきわめたが、強すぎるがため退屈すぎる日常に飽き飽き。ヒマつぶしに弟子でもとって鍛えようと考え、骨のありそうな者を捜しに旅へ出る。自分の力をそのまま出しては勝負にならないため、利き腕を封印して闘う。登場時や勝利時に見られる、寝袋にくるまってぶら下がる様子は、ミノムシさながら。エンディングでは、見込みのありそうな弟子として、リュウに目をつける。

■ストⅢ 2nd

豪鬼とは顔見知りであるかのようなそぶりを見せるが、オロの記憶はあやふやなので、初対面かもしれない。

■ストⅢ 3rd

相変わらず「暇じゃの～」と退屈しきっていたオロの興味を引いたのは、「謎の組織」と「拳を極めし者」のウワサだった。またも退屈しのぎのために、両者を捜す旅に出る。本作ではついに両腕を使用する技も解禁。まだまだ気は若く、いぶきに対戦を挑まれ「ナンバじゃなかったのか」とガッカリする場面も。

## か行

### KGB1、2、3【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ

大統領の部下で、スーツ姿にサングラスの連中。ザンギエフのエンディングでは、大統領やザンギエフのバックダンサーをつとめる。

### ガイ(凱)【人物・♂】

■ストZERO

＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：179cm／体重：72kg／好きなもの：鮭茶漬け、冷や奴

NEW DATA　3サイズ：B108・W77・H82／血液型：O型

武神流忍法39代目継承者。もとは『ファイナルファイト』の操作キャラクターのひとりだった。同作品では、実戦経験を積むために渡米し、メトロシティへ。そこで修行中に知り合ったコーディーが恋人を助けに行くと聞き、「せっしゃも　すけだち いたす」とマッドギア壊滅に尽力した。『ストZERO』では、まだチンピラ少年のころに師のゼクウに拾われて武神流を会得したという事実が判明。前述のメトロシティでの事件を通して自分の力不足を痛感し、より実戦に即した忍術へと武神流を発展させるためにストリートファイトの世界へ飛びこんだ。強者たちとの実戦のなかから闘いの極意をつかんでいき、最後には新・武神流を完成させる。忍者としての性なのか、まだ若そうなのに言動や思考が年寄りくさい。『ファイナルファイト』時代から因縁のあるソドムにライバル視されている。

■ストZERO2

硬派で古風な武神流忍者。武神流に新たな風を巻き起こすため、各地でストリートファイトを行ない、修行に励む。エンディングでは、メトロシティでの事件よりも前、アメリカに渡るときに師のゼクウから投げかけられた「すべてを乗り越えよ」との言葉の意味をようやく理解。何年かぶりに姿を見せた師と死闘をはじめる。

■ストZERO2 ALPHA

新しく加わったスーパーコンボ「武神無双連刈」の最後で、以前は勝利ポーズのひとつだった「悪く思うな」のポーズをとるようになった。

■ストZERO3

NEW DATA　出身地：アメリカ／特技：早駆け（100M：10秒02）、盆栽／好きなもの：鮭茶漬け、スニーカー／嫌いなもの：横文字

師匠ゼクウが残した「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」との言葉の真意を探るために出発。「人の世を乱す者」がベガと知ると、武神流を背負う者として対決に挑む。エンディングではベガを打ち倒したのち、武神流の業の深さに悩みつつもそれを定めと享受。今後も鍛錬に励むことを誓う。かつての友・コーディーが自堕落な生活を送るのを憂いてはいるが、あまり干渉はしない。アメリカ出身なのに横文字が嫌いという、ミョーな設定が追加された。

### ガイル【人物・♂】

■ストⅡ

生年月日：1960年12月23日／身長：182cm／体重：86kg／3サイズ：B125・W83・H89／血液型：O型／出身地：アメリカ／好きなもの：アメリカンコーヒー／嫌いなもの：日本でリュウに食べさせられた納豆

アメリカ代表。エアフォース（空軍）出身の軍人で、階位は少佐。同じ部隊にいた戦友ナッシュの仇を討つため、愛する妻と娘を捨てて復讐の旅に出た。最後は友の仇ベガを追いつめるものの、家族に懇願されふたたび家庭的な生活へもどる。エンディングの「長い夢を見ていたようだ」は名ゼリフ。

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

はじめのうちは合法的にベガを追いつめようと試み、調査のすえにベガがナッシュを殺した証拠を見つけて法廷に持ちこんだが、法廷までもベガに丸めこまれていたために敗訴。「ステイツの正義には頼れない」とさとり、みずからベガに挑むことになった……というエピソードが明らかになった。

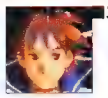
■スパⅡ／スパⅡX

顔グラフィックが描きかえられ、よりすごみのある顔つきに。『スパⅡ』からはナッシュのドッグタッグを頭上に掲げる勝利ポーズが加わり、『スパⅡX』のエンディングではナッシュの墓らしきものに花を供える一枚絵が追加された。

■ストZERO3（DC・PS・SS版）

アーケード版には登場しなかったが、コンシューマー版では隠しキャラクターとして「ストZERO」シリーズに初参戦。軍の不正を正すためと称して暴走しがちな親友のナッシュを止めにいく。ナッシュと共演するのは、はじめてのこと。なお、本作ではまだ少佐ではなく、ナッシュと同じく中尉という肩書き。

### 春日野さくら【人物・♀】



■ストZERO2

生年月日：3月15日／身長：157cm／体重：42kg／3サイズ：B80・W60・H84／血液型：A型

セーラー服にハチマキ姿で闘う女子高生。世田谷区に住むふつうの少女だったが、通学途中に見かけたリュウにあこがれ、「もう一度会って闘いたい」との思いから、リュウの見よう見まねで格闘技を修得していく。白いハチマキや赤いグローブを身につけているのもリュウのマネ。最後はリュウに再会。弟子入りは断られるが、闘うことの意味をつかんだのちにふたたびリュウに会うため、ストリートファイトをつづける。

■ストZERO2 ALPHA

カラーリングが追加され、ファンの夢だった（?）白ブルマーのさくらが実現。そのほか、コギャル風のさくらなども隠しカラーで登場する。

■ストZERO3

NEW DATA　出身地：東京都世田谷二丁目／特技：英会話／好きなもの：体育（とくに陸上系）、白いごはん／嫌いなもの：数学、弟のゲームの相手／視力：ともに1.5※／靴のサイズ：24cm※　※……コミックス『さくら がんばる!』より

どんな相手に対しても一生懸命な、さわやか女子高生。いつか見たリュウを追ううち「ストリートファイトとは何か」という疑問が浮かび、リュウに質問してみたくて旅に出た。各地をまわったすえ、ベガの手でサイコパワーを注入され正気を失ったリュウと再会。ベガの魔の手からリュウをかばって正気を目覚めさせ、最後は再会・再戦を約束して別れる。なお、ダンとは師弟関係ではないが、ストリートファイトをはじめて間もないころから世話になっており、勝手に弟子あつかいされている様子。同級生のかりんからは一方的にライバル視され、ちょっと困り顔。

### 春日野つくし【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

さくらの弟。身体を動かすのが好きな姉とは対照的に、家でテレビゲームをするのが好き。さくらステージである世田谷区二丁目の自宅に登場し、姉が勝つと喜び、姉以外のキャラクターが勝つと怒る。

■ストZERO3

ストリートファイトに夢中な姉・さくらのことを恥ずかしがっている、思春期まっさかりの男の子。ゲーム好きで、人気格闘RPG『龍拳剛記2』も発売日にゲットした。物語中には姿を見せない。

### 加富根湯【施設】

■『ストⅡ』シリーズ／ストZERO3

エドモンド本田が好んで通う銭湯。東駒形にある創業60年の老舗で、番台のオヤジとは、本田が入門する前からの知り合い。読みかたは「かぶこんゆ」で、『ストⅡ』シリーズ以来、本田ステージとしておなじみの場所となっている。『ストZERO3』の本田がここをホームステージとしているのは、経営が傾きつつある同店を盛り立てるためらしい。

### 神月かりん【人物・♀】

身長：162cm／体重：48kg／3サイズ：B83・W57・H85／血液型：B型／出身地：日本／特技：神月流奥義の数々／好きなもの：完全勝利／嫌いなもの：庶民の考え

■ストZERO3

世界に名だたる神月財閥のご令嬢。頭脳明晰、容姿端麗、そしてタカビーと3拍子そろったお嬢さまで、ゴージャスな縦ロールの金髪と、大きなリボンがトレードマーク。家訓にならい、いかなる闘いにおいても勝利をおさめるため格闘技全般に精通しており、全部合わせて煩悩と同じ数、すなわち100段と8級を取得。それらを統合して編み出した「神月流格闘術」を使いこなす。同級生のさくらをライバル視し、過去に一度手を合わせたが敗北。再戦を期して世界へと旅立った。さくらを意識して制服姿で闘うが、彼女のものは赤い色をしたオーダーメイド。エンディングでは、自家所有のキラー衛星「まんじゅしゃげ」でシャドルーを粉砕する。

### 神月家【組織】

■ストZERO3

世界に名だたる一大財閥「神月財閥」を築き上げた名家。かりんはここの一人娘。「万事においてつねに勝利者であるべし」を家訓に掲げており、神月家を名乗る者に敗北は決して許されない。マスターズをしのぐ大金持ちで、キラー衛星までも所持。かりん編ではシャドルーから脅迫を受けていたが、これを無視し、逆に壊滅させてしまう。

### 監督【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX

フェイロンのエンディングに登場する映画監督。フェイロンの闘いぶりにホレこみ次回作への主演を依頼するが、演技に対する興味を失った彼に逃げられてしまう。

### キース＝ウルフマン【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX

通常「ウルフマン大佐」と呼ばれる、デルタレッドの教育隊長。キャミィの命の恩人で、自分の名も忘れていた彼女を拾い上げ、キャミィと名づけた。人為的な改造をほどこされ記憶をなくしたキャミィを不憫に思い、彼女が人間兵器として軍に利用されぬよう、かばいつづけている。

### 議長【役職／人物・♂】

■ストⅢ 2nd

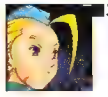
秘密結社における会議をとりまとめる議長。秘密結社のなかでも、天帝の存在を知るのは歴代の総統と議長のみとされている。現議長は白ひげをたくわえた高齢の老人で、ユリアンのエンディングに登場。会場の意見をとりまとめてユリアンを新総統と認定し、彼に天帝の存在を明かした。

### キャミィ【人物・♀】

■スパⅡ／スパⅡX

生年月日：1974年1月6日／身長：164cm／体重：46kg／3サイズ：B86・W57・H88／血液型：B型／出身地：イギリス／好きなもの：ネコ／嫌いなもの：不機嫌なとき目につくものすべて

イギリス代表。英国情報部の特殊工作部隊デルタレッドに所属する少女。3年前、記憶をなくして倒れていたところを軍に保護され、現在の上司であるウルフマン大佐の庇護下に置かれた。生体兵器として人為的な改造がほどこされており、英国軍内部からも貴重なサンプルという目で見られている。本作では、組織から「シャドルーのボスを討て」との指令を受け、ベガを追うことに。最後は、自分が3年前にデルタレッドへ送りこまれたシャドルーのスパイだと知りショックを受けるが、組織の同僚たちに励まされて元気を取りもどす。登場早々、春麗と人気を二分。その外見や謎の多いストーリーから、ガイルの隠し子、ベガの娘、バルログの妹など、さまざまな憶測が巷で飛びかった。



■ストZERO3

NEW DATA　出身地：？／好きなもの：戦闘データ収集／嫌いなもの：同情の目／趣味：？／特技：？

シャドルーに所属するベガ親衛隊のひとり。強化兵士暗号名は「キラービー」。年齢的には『スパⅡX』の3～4年前に相当するようだ（15～16歳）。シャドルーに洗脳・強化をほどこされ、ベガの勅令を受け戦闘データの収集に当たっている。じつは他の戦闘員たちとちがってベガと同じDNAを持っており、彼の代替ボディとして作られた。戦闘を通して自我に目覚めはじめたため、うとましく思ったベガはバルログや強化兵士たちに彼女の抹殺指令をくだしているが、本人はそのことを知らない。キャミィ編やバルログ編のエンディングは、ベガが倒れてもいつかキャミィが第2のベガとして覚醒することを予感させて終わる。

■ストリートファイターコレクション（PS・SS版）

本作に収録されている『ストZERO2ダッシュ』の隠しキャラクターとして、対戦モードと練習モードでのみ使用可能。

### Q【人物】

■ストⅢ 3rd

ミョーな鉄仮面をかぶった正体不明の人物。長身にトレンチコートを羽織っており、CIAからは「トレンチコートの男」と呼ばれている。CIAがその行動を調査中で、はっきりしたことが言えない状態であるため、技名にはすべて「（仮）」がつく。イロモノ的なキャラクターだが非常にインパクトがあり、新キャラクターのなかでは、美青年・レミーを超える人気者。

### キラー衛星「まんじゅしゃげ」【兵器】

■ストZERO3

神月財閥が所有しているキラー衛星。シャドルー基地を一撃で粉みじんにするほどの恐るべき攻撃力を持つ。

### キラービー【名称】

■ストZERO3

シャドルー強化兵士としてのキャミィのコードネーム。もともとはコミック『CAMMY外伝』のために設定されたものらしい。

### 忌流【流派】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

元が使いわける2流派のひとつ。喪流（そうりゅう）にくらべてトリッキーな技が多い。なかでも、スーパーコンボの狂牙は一見の価値あり。

## ギル【人物・♂】

ストⅢ

本作の最終ボス。紀元前より世界を陰から支配しているという謎の秘密結社の現総統。西暦2200年の地球上に理想世界を作り上げるべく活動している。24年に一度の調査選抜で、並み居る候補者のなかから選ばれたエリート……なのだが、中心から赤青まっぷたつにわかれた肉体をパンツ一丁で堂々とさらし、長い金髪をなびかせたその姿は、とてもエリートには見えない。身体が2色にわかれているのは、理想を求めて裁定をくだすさいに感じる矛盾を昇華するためと言われており、青い半身からは氷属性、赤い半身からは炎属性の気を発している。

**■ストⅢ 2nd**

物語は前作と同じだが、最終ボスとはかぎらなくなった。総統の座を狙うユリアンとは実の兄弟で、食いこみパンツもおそろい。秘密結社の総統であると同時に、総統のさらに上をいく「天帝」の地位にもついているという事実が、ユリアンのエンディングで判明する。ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、リングネームは「再生と破壊の帝王・ギル」、チーム名は「ラグナロク・ウィナーズ」。すべてを超越した存在と言いながらも、ヒューゴーとタッグマッチに挑む姿は意外と楽しそう。

ストⅢ 3rd

総統の座は弟ユリアンに譲渡したものの、天帝という立場で組織の最高位に君臨。生と死、愛と憎悪など相反するふたつの力が共存する「理想の社会」を創り出し、現人神として君臨するため、着々と計画を進めていく。コンシューマー版ではプレイヤーが操作することができ、そのエンディングからは、彼の身体が2色にわかれているのは「2種の力の共存」を体現してのことだと明確に読みとれる。

## クリス【人物・♀】

ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ
スパⅡ■
スパⅡX

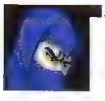
ガイルの娘。ポニーテールのかわいい女の子で、母ユリアとともに父を追い、家庭へ復帰させる。当初は茶色っぽい金髪だったが、『スパⅡ』から両親とおそろいの明るい金髪になり、服も母と同じピンク色になった。余談だが、ダルシムの息子ダッタと文通しているらしい。

## 黒澤早雷（くろさわ さらい）【人物・♀】

ストⅢ／ストⅢ 2nd

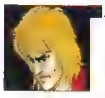
いぶきの友達で、彼女と同じ町に住み同じ高校に通っているそばかす少女。いぶきのエンディングに登場し、いぶきのカンちがいのせいで通学カバンと教科書をズタズタにされて怒る。突然の苦無攻撃を防ぐことができたのは、彼女も忍者の里の者だからだろう。ちなみに、彼女はもともといぶきのデザインのひとつとして考案されていた。

## 激（ゲキ）【人物・♂】

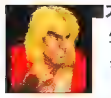

ストリートファイター

烈と同じく、日本代表の選手。世間の人々に忍者の強さを知らしめるためにストリートファイトをつづけている。手裏剣の達人で、カギヅメも使いこなす。

## ケン（拳）【人物・♂】

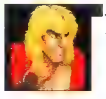
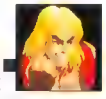

ストリートファイター

本作の準主役。赤い胴着に金髪の青年で、ライバルの隆とともに世界最強の格闘家を目指す。もとは2P専用キャラクターとして作られた。なお、本作では漢字による表記がスタンダードとなっている。


ストⅡ

生年月日：1965年2月14日／身長：176cm／体重：76kg／3サイズ：B114・W82・H86／血液型：B型／好きなもの：スケボー、スパゲティ／嫌いなもの：梅干し

前作と異なり、本作ではアメリカ代表。リュウと正反対の熱い気性の現れか、真っ赤な胴着に身を包む。リュウの同門の友で、互いに強くなってから再会しようと約束してアメリカへ出たものの、イライザという女性と恋に落ちてしまった。修行をおこたりアマい日々におぼれていたときリュウからの手紙を読んで奮い立ち、ふたたび格闘の道を歩む。アメリカ人のクォーターだが、金髪なのは染めているため。体力や攻撃力、すばやさなどの基本性能はおろか必殺技までリュウとほとんど共通なのは、同じ師匠のもとで学んだからだとか。エンディングでは自分を追いかけてきた恋人イライザと結婚し、ハッピーエンドを迎える。


ストⅡダッシュ
ストⅡターボ

スパⅡ■
スパⅡX

母国はアメリカだが、日本で10年以上修行していたため家族や友人はすでにアメリカにはいない、という設定が浮上。エンディングが描き直され、あれほどインパクトがあったイライザとケンの顔も、なんとかふつうの幸せカップルのものになった。『スパⅡ』では顔グラフィックもりりしいものに変化。また、『スパⅡX』でエンディングに加わった一枚絵では、イライザのショッピングにつきあわされる、ちょっと情けないケンが見られる。

ストZERO

NEW DATA 身長：175cm／体重：72kg／3サイズ：B110・W82・H86／血液型：B型

幼少時からリュウとともに師ゴウケンのもとで学び、豪鬼とゴウケンの闘いも幼いころに目撃した。「どちらが先に格闘家としての名声を手に入れるか」を競おうとリュウと約束したのち、ひとりアメリカで修行していたところ、リュウがムエタイの帝王サガットを負かしたという話を耳にして奮起。リュウと手合わせするため、急きょ日本に帰国する。『ストⅡ』以前の話とあって若さが全身にみなぎっており、「熱血野郎」のイメージも確定。髪型も『ストⅡ』と異なり、長髪を赤いヒモでたばねている。エンディングではイライザとのなれそめが発覚した。

ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

NEW DATA 本名：ケン・マスターズ

全米格闘選手権で優勝した経験を持つ、熱血バツキン色男。アニメ映画の設定を受け、フルネームが「ケン・マスターズ」と正式に決定したのと同時に、彼がマスターズ家の御曹司で金持ちだということも確定。それにともない、ステージも金持ちらしいものとなった。最後は、サガットを倒したのち闘いの意味を見失っていたリュウと対決し、その目を覚まさせる。ケンの長髪をたばねていた赤いヒモはここでリュウに手渡され、『ストⅡ』シリーズでリュウがしめている赤ハチマキになったようだ。

ストZERO3

NEW DATA 出身地：アメリカ／好きなもの：スケートボード、パスタ類／嫌いなもの：梅干し、ソープオペラ／趣味：ドライブ／特技：料理（パスタゆで）

帝王学よりも格闘のことに頭がいっぱいで、叔父を心配させている。全米格闘王の座に着いてもライバル・リュウを意識して焦燥にかられ、迷いを晴らすために旅へ出発。その道中で闘うことの意味に気づき、リュウとの対決に向けて修行をつづけることになる。ケン編では昇龍拳ひとつでベガをノックアウトするが、リュウ編ではあっさりベガに洗脳される情けない一面も。珍しいことに、対CPU戦でリュウと闘う場面がなく、エンディングでは恋人のイライザも登場しない。ちなみに、過去にかりんと手合わせしたと話したり、さくらのことをよく知っているそぶりを見せるのは、コミック『さくら がんばる!』の設定を受けてのこと。

ストⅢ

アメリカ西海岸在住。家庭を持って一児の父となり、リュウとのつき合いはやや悪くなった。ただし、燃える男ぶりや色男ぶりは健在で、相も変わらず真っ赤な胴着をまとい派手な技をくり出す。髪の毛は『ストⅡ』時代よりも短くなった。大会で彼のファンになり押しかけてきたショーンをやむなく弟子にとったが、少々持てあましており、うまいこと言ってリュウに押しつけられないかと考えている。エンディングでは息子のメルに格闘技を教えている途中、急所をマトにされてしまい冷や汗ダラダラ。

**■ストⅢ 2nd**

ストーリーは前作と同じ。新たに最終ボスとなったリュウに対して、「史上最強のオレ」を見せつけることになる。ダッドリーに自慢できるほど良い新車に乗っているようだ。

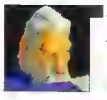
ストⅢ 3rd

前作の1年後。全米バトルトーナメントをひかえたケンは、骨のある相手と長らく闘っていないことに退屈していた。そんなある日、「謎の組織」のウワサを聞きつけ、危険の香りに奮起する。最後は全米バトルトーナメント史上初の3連覇という快挙を達成。予選に落ちた弟子のショーンをからかう。

## 元（ゲン）【人物・♂】

ストリートファイター

李と同じく中国代表。幼少より学んできた中国拳法を独自に発展させ、暗殺拳を確立した。拳法家というよりも殺し屋と呼ぶにふさわしい、白髪・白髭の老人。


ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

香港の暗黒社会において「血闘百戦、元無敵」と謳われ畏怖されている、老練な暗殺者。喪流（そうりゅう）と忌流（きりゅう）という異なる2流派を自在に使いこなし、素手で瞬時に標的の命を絶つ。じつは不治の病に冒されており、残りわずかな命を闘いのなかで燃やしつくすために「死合い」へと身を投じた。同じ殺人拳の使い手として豪鬼と通じ合うものがあるのか、最終ボスは豪鬼。彼との殺し合いが人生最大の楽しみになったらしく、最後は豪鬼にトドメを刺さずに去る。乱入時のセリフから察するに、春麗の父と何か因縁があるようだ。

ストZERO3

身長：166cm／体重：61kg／B106・W75・H80／血液型：O型／出身地：中国／特技：漢方薬の処方／好きなもの：肉まんじゅう、漢詩を詠むこと／嫌いなもの：人の群れ

180%の確率で敵をしとめる暗殺者。齢70を越える老人で、強者と「死合う」ことを唯一の楽しみとし、病魔に冒されながらも戦場におもむく。2流派を使いわけるテクニカルキャラクターだが、X-ISMのみ喪流と忌流の複合拳法を使用。リュウのことは豪鬼につづく暗殺拳の使い手と考えている。唯一ライバルと認める豪鬼との「死合い」に勝ち、ベガを倒したのちは、豪鬼との血戦の思い出にひたりつつ戦場を去る。

## 玄田（げんだ）【人物・♂】

ストⅢ　ストⅢ 2nd

いぶきステージに登場。忍者の里でいぶきの闘いを見守る、坊主刈りの少年。

## 豪鬼（ゴウキ）【人物・♂】

生年月日：19??年??月??日（『スパⅡX』当時48歳くらい）／身長：178cm／体重：80kg／3サイズ：B118・W84・H86／血液型：不明／出身地：不明／特技：不明／好きなもの：不明／嫌いなもの：不明

スパⅡX

「殺意の波動」をあやつり「拳をきわめし者」を名乗る、最強最後の男。本作の隠しボス的な存在であり、カプコン対戦格闘ゲームとしては初の隠しキャラクターでもある。リュウとケンの師・ゴウケンの実弟だが、20年前、自分と兄の師であるゴウテツを殺害し失踪。その後音沙汰はなかったが、本作の対CPU戦ではベガとの対戦時に条件を満たしていると、ベガをボコボコにして乱入してくる。もとの流派が同じだけあって、使う技の形態はリュウ&ケンに似ているが、そのひとつひとつが非常に強力。全身からは赤い湯気のような「殺意の波動」を立ちのぼらせている。ちなみに、容姿は仏像をモデルにしてデザインされたとか。

ストZERO

ゴウケンとともにゴウテツのもとで格闘術を学んでいた男。最強を求めるあまり、殺意の波動で師・ゴウテツを殺害して行方をくらましたのち、乱入ボスとして顔を出すようになった。スーパーコンボ「瞬獄殺」は、もともと『スパⅡX』で乱入するさいに使っていた技。

ストZERO2

殺意の波動で師を殺め、ひたすらに修羅の道を突き進む男。元いわく、「凶眼の持ち主」。ゴウケンの弟子で「殺意の波動」の素質を持つリュウや、自分と同様に殺人拳をあやつる人物・元と出会い、この世の楽しみがちょっと増えたようだ。顔が人間離れしてきた反面、以前ほどの強敵ではなくなった。かわりに、隠しボスの「真・豪鬼」が反則的な強さを見せつける。

**■ストZERO2 ALPHA**

ゴウケンの死因に豪鬼が関わっていたかどうかはそれまで明確にされていなかったが、豪鬼がゴウケンを殺したことを、殺意の波動に目覚めたリュウが本作でほのめかす。

ストZERO3

「死合う」にふさわしい相手を求めてさまよう孤高の拳士。最終ボスのベガは『スパⅡX』よろしく瞬獄殺で撃破し、エンディングではやはり元との「死合い」に行き着く。鬼の代名詞のごとく言われる彼だが、サイドストーリーによれば、子どもを助けることもあるようだ。

ストⅢ 2nd

『ストⅢ』シリーズに初登場。真の決着をつけるため、リュウと闘う。もう相当な歳になはずで、ケンには「まだ生きていたのか」と言われるほどだが「拳を極めし男」ぶりはまだまだ健在。エンディングではなぜかオーストラリアに姿を現し、奥義を試してエアーズロックをまっぷたつにする。『ストZERO2』では獄炎島崩壊のきっかけも作ったことだし、言うなれば環境破壊男？

ストⅢ 3rd

歳を食って奇行に走るようになったのか（？）、本作におけるエンディングの舞台は深海で、沈没船上で新技を試し、調査のため付近を訪れていた潜水艇「しんかい3000」の乗員をパニックにおちいらせる。

## ゴウケン（剛拳）【人物・♂】

**■スパⅡX**

リュウとケンの師。本来は暗殺拳であった昇龍拳・波動拳・竜巻旋風脚の3つの技を師のゴウテツから会得。技に宿った「殺意の波動」を洗練し一流の格闘術として完成させたのち、リュウとケンにこれらを伝授した。20年前、実弟である豪鬼が師を殺したが、その事実はふたりの弟子にも語っていない。豪鬼が背に「天」の文字を負うのは、ゴウケンが「無」の文字を負っていたことに関連している。物語中ではすでに故人。

■ストZERO／ストZERO2

リュウとケンが幼いときからの師匠。一時はダンも弟子にとったが、ダンが憎悪にとらわれていることを見抜き、破門する。かつて、実弟の豪鬼とともにゴウテツのもとで学んだ。『ストZERO』の豪鬼のエンディングでは、豪鬼の回想でその顔が浮かび上がる。ゲジゲジ眉毛に白ヒゲの老人。

■ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

『ストZERO2 ALPHA』における殺意の波動に目覚めたリュウのセリフから察すると、師匠同様にゴウケンも豪鬼に殺されたらしい。

## ゴウテツ(轟鉄)【人物・♂】

■スパⅡX／『ストZERO』シリーズ

ゴウケン&豪鬼兄弟の師匠。『スパⅡX』の20年前、殺意の波動に目覚めた弟子・豪鬼の手で殺された。『ストZERO』では豪鬼のエンディングでその顔が浮かび上がる(頭に布きれを巻いた長い白髪の老人)。また、『ストZERO2』では、死因が瞬獄殺と判明した。

## コーディー【人物・♂】

ストZERO3

<『ファイナルファイト』時プロフィール>身長:182cm／体重:85kg／好きなもの:ほうれん草、牛乳

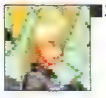
*NEW DATA* 身長:185cm／体重:80kg／3サイズ:B139・W86・H97／血液型:O型／出身地:アメリカ／特技:ナイフのあつかい／好きなもの:ケンカを売ること／嫌いなもの:ハガーの説教

もとは『ファイナルファイト』の主人公のひとりとして登場したキャラクター。『ファイナルファイト』以来、操作キャラクターとしては久々の登場となる。マッドギアの魔手からメトロシティを救った英雄だが、平和になった同都市での生活に飽きてしまい、ケンカをくり返したあげく傷害容疑で投獄された。以前のさわやか青年ぶりはどこへやら、無精ヒゲを生やし目はうつろで、全身から怠惰な雰囲気を漂わせており、囚人服もお似合い。牢屋のなかでも勝手気ままにふるまい、気が向けば厚さ50cmのコンクリートの壁でもぶち破って出かけ、いつの間にかフラリともどってくる、といった日々を過ごしている。得意としていたナイフ投げに加えて、石投げや目つぶしといったダーティな戦法も会得した。恋人のジェシカとは離ればなれになったようだが、何があったのかは謎。

## コーリン【人物・♀】

ストⅢ／ストⅢ 2nd

ダッドリーのエンディングに登場する、ギルの女秘書。ギルとの闘いに勝ったダッドリーにジャガーのキーを渡す。ブロンド美人だが、ちょっと近づきがたい雰囲気を持つ。



■ストⅢ 3rd

ギルが登場するとき、彼とともに姿を現わす(ギルステージ限定)。

## 獄炎島(ごくえんとう)【地名】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

日本列島の南方にある小さな活火山島。豪鬼が生活兼修行の場として用いている。仏像がたくさんあるが、豪鬼が作ったのかどうかは不明。リュウのエンディングでは、豪鬼が起こした噴火の影響でくずれ去ってしまう。

## コダル【ゾウ】

■『ストⅡ』シリーズ

ダルシムが、エンディングで故郷に凱旋するさい乗っているゾウの名前。ダルシムの乗り物であり親友でもある。

## 「ごめんね」【セリフ】

■『ストZERO』シリーズ

春麗のキメゼリフ&ポーズ。このセリフひとつですべてをすませてしまう。俗に「ごめんですめば警察はいらない」と言うが、彼女は警察だから大丈夫(?)。春麗の挑発として『ストZERO』で登場し、いたずらっぽいポーズであるにもかかわらず挑発のなかで唯一攻撃判定がある、ということで話題となった。この攻撃は「ごめんねチョップ」と呼ばれる屈辱技のひとつに数えられており、とくにこれでフィニッシュを決められるとくやしさも倍増。

## 金剛国裂斬(こんごうこくれつさん)【技】

■ストⅢ 2nd

豪鬼がエンディングで披露する奥義。一撃でエアーズロックを分断するほどの破壊力を持つ。ちなみに、このときは「國」が「国」と略字体で表示されている。

■ストⅢ 3rd

前作のエンディングで豪鬼がハデにお披露目したのを受け、実際の技として登場。この調子でいくと、本作のエンディングで公開される「天衝海鞭刃(てんしょうかいれんじん)」も次回作に登場するかも!?

# さ行

## サイキョー流【流派】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

エンディングで自分は最強と確信したダンが開いた流派。「最強」だから「サイキョー流」。ダンの故郷・香港に道場が置かれ、弟子もそれなりに多い。

■ストZERO3

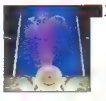
サガットを倒し、世界最強を自認するダンが開いた流派。弟子がなかなか集まらないため、ダンみずからが門下生獲得のために各地を渡り歩いている。

## サイコッパーワー【ガイ弁】

■ストZERO

横文字の苦手なガイが「サイコパワー」を読むとこうなる。

## サイコドライブ【装置】



ストZERO3

シャドルーが極秘裏に開発した装置。あるときは装置内にいる者のエネルギーを抽出し、すさまじい破壊力を誇るレーザー光線に変換する一種の兵器として、またあるときは、サイコパワーを照射し、ダメージを即座に回復させる装置として使用される。各キャラクターのエンディングによって使われかたはさまざまだが、ベガがこれを使って世界征服をたくらんでいたことはたしか。なお、レーザーの発射装置となるのは、サガットステージでおなじみの、巨大な涅槃像(→ナチャバ寝釈迦像)。

## サイコパワー【力】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ

ベガがあやつる悪意のパワー。画面上では青白いオーラとして表現される。精神力を物理的な力に還元するという点はソウルパワーと同じだが、使い手が邪悪な意志をもって力を引き出した場合(=誤った使いかたをした場合)はこの名で呼ばれ、世におおいなる災いをもたらすとされている。

## サガット【人物・♂】

ストリートファイター

本作の最終ボスで、タイの代表選手。ムエタイの闇の帝王と呼ばれ、素手の格闘ではおそらく世界最強の男と評されている。幼少のころ、不良に片目をつぶされた経験から強い男になる決心を固め、たゆまぬ努力をつづけることで現在の強さを身につけたらしい。決勝戦でリュウと対戦し、敗北を喫する。

ストⅡ

生年月日:1955年7月2日／身長:226cm／体重:78kg／3サイズ:B130・W86・H95／血液型:B型／好きなもの:強い対戦相手／嫌いなもの:昇龍拳

前作でリュウに敗れた、元格闘技の帝王。リュウとの闘いで昇龍拳を受け、胸に大きな傷を負った。リュウの昇龍拳に対抗すべく修練を重ねたすえ、昇龍拳に改良を加えた新必殺技「タイガーアッパーカット」を編み出し、リュウに再戦を挑む。対CPU戦では、シャドルー四天王のひとりとして登場。

ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

プレイヤーも使用可能に。基本的な設定は『ストⅡ』と同じだが、リュウの昇龍拳に敗れたのち、今度は良きライバルとしてリュウと闘いたいとの思いで立ち上がった……という設定が追加された。エンディングでは帝王の座に返り咲くも、すでに称号への興味は失せており、きたるべきリュウとの再戦に備えてもっと強くなろうと決意。根本的にリュウと似たタイプらしい。

スパⅡ／スパⅡX

「ストⅡ随一のノッポ男」の座を、4cmの差で新参者T.ホークに奪われた。新しくなったエンディングの彼は、これまで以上にリュウをホウフツとさせる。

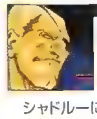
ストZERO

*NEW DATA* 体重:109kg／3サイズ:B140・W87・H95

無名の東洋人(リュウ)に敗北した、元ムエタイの帝王。屈辱と憎悪のなかで新技タイガーブロウを編み出し、リュウを倒して王座を奪還するため旅に出た。最後はリュウに勝つが、彼が本気を出していなかったことをさとり、むなしさに襲われていたところをシャドルーにスカウトされる。『ストⅡ』時代にくらべてはるかに体重が重いところを見ると、シャドルーに入ってからやせたのかもしれない。ダンの登場にともない、片目に関する逸話が、「不良の手でつぶされた」から「幼いころのケンカで視力をほとんど失っていた目を、ダンの父につぶされた」というものに変更された。

ストZERO2　ストZERO2 ALPHA

スーパーコンボのひとつ「タイガージェノサイド」が、かつてアドンを全治4ヵ月に追いこんだ技であることが判明した。リュウに再戦を挑むところまでは前作と同じだが、結末は変化。シャドルー入りしてから心境が変わり、シャドルーの力を借りるのをやめ、ひとり修行に打ちこむことになる。



ストZERO3

*NEW DATA* 好きなもの:強敵／嫌いなもの:姑息なヤツ／特技:潜水(20分以上)

シャドルーに入れとのベガの再三の誘いも断り、独力でリュウを倒すためひたすらに修行。はじめのうちこそリュウへの憎しみにかられて鍛錬をつづけていたが、しだいに憎しみが生む力には限界があると気づきはじめた。旅のすえにリュウと再戦する機会を得るも、真の強さを引き出したリュウと闘わなくては意味がないと考え、殺意の波動に捕らわれそうになった彼を叱咤。いつの間にかリュウの強さにひかれ、彼が真に強くなる日を楽しみにしている自分に気づく。シリーズを重ねるにつれてリュウとの関係は好転しており、本作にいたっては友情まで芽生えつつあるようだ。

## さくら踊り【現象】

■ストZERO2　ストZERO2 ALPHA　ストZERO3

さくらの勝利ポーズのひとつにある、奇妙な踊り。さくらの喜びの表現らしい。

## 殺意の波動【力】

■スパⅡX／『ストZERO』シリーズ

相手を倒したいという心を極限まできわめ、物理的な力へと変換したもの。力のベクトルとしてはベガの「サイコパワー」に類似している。ゴウケンはこれを抑える方向に動いたが、豪鬼はこれをきわめて修羅道を進むことになった。昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚に本来宿っており、それらの技の使い手であるリュウも(ケンも?)目覚める可能性がある。

## 殺意の波動に目覚めたリュウ【人物・♂】

ストZERO2 ALPHA

リュウのエンディングで豪鬼が語るとおり、殺意の波動に目覚めてしまったリュウ。略して「殺意リュウ」などと呼ばれる。目覚めたとは言っても完全に殺意に囚われてしまったわけではなく、本来のリュウの精神も残しているようだ。豪鬼の技の数々が使用できるほか、波動拳などの性能が異なり、オリジナルコンボ発動時のポーズも変化。乱入キャラクターのさくらや、最終ボスの豪鬼との会話もリュウとは異なっている。もともとは『ストALPHA2』(『ストZERO2』のUSA版)の隠しキャラクターだったが、プレイヤーの要望が高かったため、本作で使用可能になった。黒い胴着が目印。

ストZERO3(DC・PS・SS版)

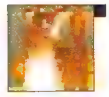
コンシューマー版でのみ隠しキャラクターとして登場し、使用することが可能。『滅』の字を背負い、殺意の波動のおもむくままに死闘をつづけている。最後は豪鬼と闘い、彼を殺して第2の豪鬼となってしまう。

## サツキ【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、日本出身。その名前は「5月」を意味する日本語に由来。

## サブ【イヌ】



■『ストⅡ』シリーズ

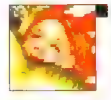
ガイルの娘・クリスが飼っているイヌ。純アメリカ家庭のガイルー家に似合わず和風の名前を持つ。『ファイナルファイト』に登場するイヌ(シロというらしい)とは友だちだとか。

## ザ・マシンガンズ【組織】

■ストⅢ 2nd

ヒューゴーのエンディングにおいて、ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチームで、『スーパーマッスルボマー』にてライバル同士だったレスラー、ザラゾフとコルトがそのメンバー。ヒューゴーがエレナ以外の人物と組む場合、かならずこのチームと対戦することに。

## サマンサ【人物・♀】



■『ストⅡ』シリーズ

ジャングルの野生児ブランカことジミーの母親。人間離れした姿へと変貌した息子を温かく迎える、深く広い心の持ち主。ブランカのエンディングに登場するが、ゲーム中では名前はわからない。

## サリー【人物・♀】

■ストⅡ／ストⅡダッシュ／ストⅡターボ　スパⅡ

ダルシムの妻。ダルシムとのあいだに息子のダッタがいる。夫同様にヨガの修行を積んでいるらしく、食事の摂取量を調節できるという特技を持つ。ゲーム中では、まだ名前も姿も明かされていない。

■スパⅡX

ダルシムのエンディングが描き直されたのにともない、姿が登場。一児の母とは思えないほど若くてかわいい。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

年齢：17歳／身長：156cm／体重：40kg／3サイズ：B82・W57・H86

ダルシムにはもったいないくらいかわいい奥さんで、このときわずか17歳(!)。ダルシムのエンディングでは、生まれたばかりの息子・ダッタを抱いて登場し、夫を励ます。このほか、ダルシムステージでは夫の応援に駆けつけ、夫の戦況に合わせて喜んだり悲しんだりと豊かな表情を見せる。

■ストZERO3

まだダッタを身ごもったばかり。ダルシムステージでは、身重の身体を押して夫を応援する。

## ザンギエフ【人物・♂】

■ストⅡ

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

生年月日：1956年6月1日／身長：211cm／体重：115kg／3サイズ：B163・W128・H150／血液型：A型／出身地：ロシア／好きなもの：レスリング、コサックダンス／嫌いなもの：波動拳、ソニックブーム、ヨガファイアー、タイガーショット

モヒカン頭と胸毛がまぶしい赤パン男。「赤きサイクロン」と呼ばれ、自身も好んでそう名乗る。ロシアレスリングとアメリカンプロレスをミックスした独自のスタイルにより、ロシアの闇プロレス界で無敗を誇っていたが、あまりに強すぎたためプロレス界から追放同然の憂き目に。仕方なく山ごもりをしていたさい、とある人物に強さを認められ、その人の望みをかなえるため世界の強豪たちに挑む。得意技は、クマを相手に特訓を重ねて鍛え上げた「スクリューパイルドライバー」。飛び道具が使えずスピードも遅い、リーチもふつう、と欠点は多いが、ひとたびスクリューをキメれば逆転も夢ではない、というスリリングさが一部の人々を魅了した。エンディングでは、とある人物＝母国の大統領にペレストロイカへの貢献を認められ、ふたり(+KGB)で仲良くコサックダンスを踊る。

■スパⅡ／スパⅡX

NEW DATA 嫌いなもの：波動拳などの飛び道具

飛び道具を使用するキャラクターが増えたため、「嫌いなもの」が数え切れなくなってしまった様子。自分のような筋肉美こそ真の美と考え、正反対の美を求めるバルログを嫌っているようで、「スパⅡX」のエンディングに追加された一枚絵からもバルログへの対抗意識がうかがえる。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

祖国ロシアとウォッカをこよなく愛する怪力プロレスラー。最終ボスは全米一の格闘家・ケンで、アメリカVS.ロシアの古き構図を体現する。エンディングではストリートファイトに全力で取り組む姿をロシアの偉い人に認められ、ロシアの強さを全世界に示すことを約束。よりたくましい身体を作るため、偉い人の支援を受けトレーニングに励むことになるが、資金不足がたたり、結局は山小屋でクマを相手にすることに……。

■ストZERO3

NEW DATA 身長：214cm／体重：121kg／3サイズ：B172・W133・H154／嫌いなもの：飛び道具(波動拳など)、妙齢の美しい女性／特技：ウォッカの一気飲み、寒さに耐える

ロシアの英雄。祖国の偉大なる指導者の依頼を受け、ロシアの脅威・シャドルーを退治するために出発する。エンディングでは、同じ目的でシャドルー基地に潜入していたE.本田と意気投合し、協力してサイコドライブを破壊。依頼を果たしたうえ、E.本田という「新たな同志」を得て満足する。本作で登場した新キャラクター、R.ミカに慕われており、彼女のストーリーでは心の師弟関係を築く。

## 三種の奥義【技】

■スパⅡX

波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つの技を指す。本来は人を殺めるための拳として使われていたが、ゴウケンが技にこもった殺意を洗練し、リュウとケンに伝授した。これに対して豪鬼は、自身の殺意の波動を極限まで高めることで、これらの技を使いこなすことに成功している。

## 三条(さんじょう)【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

いぶきステージに登場する、長身の忍者。ふだんは学者に扮している。

## サンダーフット族【部族】

■スパⅡ／スパⅡX

ネイティブ・アメリカンの一部族で、T.ホークはこの部族の出身。「聖地」と呼ばれる豊かな土地で暮らしていたが、30年前、その地を欲するシャドルーの手にかかり滅ぼされた。

■ストZERO3(DC・PS・SS版)

シャドルーに滅ぼされることなくいまだ健在。T.ホークは、この部族で一番の戦士とされる。

## サンタム【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、ベトナム出身。その名前は「8月」を意味するベトナム語に由来。

## 死合う【用語】

■『ストZERO』シリーズ

元と豪鬼が好んで行なうこと。ふたりにとって「しあい」とは、技術の試し合いを意味する一般用語「試合」ではなく、命を賭けた真剣勝負「死合い」であり、それを動詞化すると「死合う」になる。

## CIA【組織】

■ストⅢ 3rd

実在するアメリカの中央情報局「Central Intelligence Agency」の略称。本作では、世界中で発生している奇妙な事件を追ううちQの存在に気づき、彼の正体および事件との関連を調査している。

## Gファイル【アイテム】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

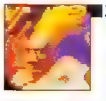
ギルが所有する謎のファイル。いぶきは、これを持ち帰るよう命じられているが、ギルが言うには「常人が読んでも何もできない」ものらしい。「G」とは「GENOCIDE」の頭文字だ、いや「GILL」の略だ、などさまざまな説がある。

## ジウユー【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、中国出身。その名前は「9月」を意味する中国語に由来。

## J【人物・♂】



■ストZERO

「ファイナルファイト」に登場した、マッドギアの下っぱ構成員。金髪に白い服を着用しており、動きがすばやい。本作ではゾドムのエンディングに登場し、彼のマッドギア再生事業に協力する。

## 四天王【人物】

■『ストⅡ』シリーズ

シャドルーに所属する4人――バイソン、バルログ、サガット、ベガの総称。初代「ストⅡ」ではプレイヤーが使用することはできなかったが、『ストⅡダッシュ』から操作キャラクターに仲間入りした。シャドルーの総元締めであり残りの3人をしたがえている立場のベガも、なぜか四天王のひとりとして部下たちと同列にあつかわれている。「ストZERO」シリーズでは、まとまりを欠き、シャドルーに加わっていない者も存在するため、この名で呼ばれることはない。

## 柴崎【人物・♂】

■ストZERO3

神月家に仕える若き執事。髪をオールバックにし、メガネをかけているのが特徴。おもにかりんの片腕として働いており、かりんのエンディングでは彼女の命令を受け、キラー衛星「まんじゅしゃげ」を作動させる。

## ジミー【名称】

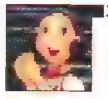
■『ストⅡ』シリーズ

エンディングで判明する、ブランカの本名。いくらアンクレットを身につけていたとはいえ、緑の体色に獣のような風体に変貌していた彼を息子と理解し、あまつさえ自然に受け入れた母親はスゴイ。 →ブランカ

■ストZERO3

ダンがブランカを呼ぶときは、かならずこの名を用いる。かつてダンがブランカに助けられたさい、本名を教えてもらったのだろう。

## シャオメイ【人物・♀】



■ストⅢ 2nd

ヤンのエンディングに登場する、ホイメイの妹。姉と同じく、昇龍軒でバイトしている。姉にくらべるとおとなしくて人見知りをするほうだが、ユン＆ヤン兄弟とは仲良しで、とくにヤンのほうが気になる様子。ちなみに、本作ではまだ名前が判明していない。

■ストⅢ 3rd

ヤンのエンディングに登場。ヤンが好きで、彼が自分の姉・ホイメイに好意を寄せていることを知りつつも、果敢にアタックを試みる。おとなしい顔をして意外と大胆なところがあるようだ。本作で名前が判明。

## ジャガー【車】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

ダッドリーの父が成功していたころの象徴であり、ダッドリーにとって重要な意味を持つ車。この車を取り返すため、ダッドリーはギルと闘う。実際の世界でも、ジャガー社製の特定の車種は希少なものとして有名。

■ストⅢ 3rd

本作のダッドリーは、対戦のさい、この車に乗って登場することがある。ちなみに、同キャラ対戦における2P側のジャガーは、カラーリングやデザインがやや異なる。

## ジャッジメントギャルズ【グループ】

■『ストⅢ』シリーズ

勝負がドローにもつれこむか、互いにあと1本で勝利という状況でダブルKOになった場合、勝者を判定する女性審判たち。冬花、冬麗、理花、フェア・ライブラ、ジュリア、アンナ、リリーの総勢7名だが、1回に登場するのはそのうち3名のみとなっている。世界各地から集まったうら若き女性たちで構成されており、なかでも中国人は3名と多め。

## シャドルー【組織】

■『ストⅡ』シリーズ

ベガを総帥に戴く悪の秘密結社。組織の頂点に位置するバイソン、バルログ、サガット、ベガの4人は「四天王」と呼ばれる。麻薬組織として知られているが、そのほかにも春麗の父を誘拐したりナッシュを殺したりと、さまざまな悪事を働いているようだ。T.ホークの逸話から察するに、設立されてから少なくとも30年の歴史を持つ模様。なお、同組織はベガの意志で動いているため、シャドルーの行動＝ベガの行動と考えてまずさしつかえない。

■ストZERO

世界征服の野望を果たすには人材不足なようで、組織にふさわしい強者を捜し出すため、総統のベガみずからがスカウトにいそしんでいる。サガットとバーディーは本作のエンディングでシャドルー入り。

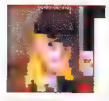
■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ICPOの春麗とエアフォースのナッシュから目をつけられている悪の組織。新しい人材としてリュウを狙っている。サガットには結局逃げられてしまった。

■ストZERO3

タイランドの地下に秘密基地をかまえ、組織の英知の結晶「サイコドライブ」を完成させた。また、強力な洗脳術を得たらしく、世界中の女の子を洗脳・強化して「ベガ親衛隊」なる部隊を組織し、情報収集や敵対者の排除にあたらせている。なお、バイソンはこれまで同様に組織の一員だが、バルログは一時的に協力しているだけ。すなわち、旧四天王のうちシャドルーに残っているのは、ベガとバイソンのふたりのみ。

## ジュリア①【人物・♀】



■『ストⅢ』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、イギリス出身。乗馬服姿もりりしい、金髪の女性。

## ジュリア②【名称】

■ストZERO3(DC・PS・SS版)

おそらくユーリの本名。T.ホークと同じく、サンダーフット族の村で暮らしていたらしい。

## ジュリアン【人物・♀】

■ストⅢ 3rd

Qのエンディングに登場する、CIAの女性捜査官。世界各地で発生した猟奇事件の共通点として謎の男(Q)がからんでいることを発見した。

## 瞬獄殺(しゅんごくさつ)【技】

■スパⅡX／『ストZERO』シリーズ／ストⅢ 2nd／ストⅢ 3rd

豪鬼の得意技。その名のとおり、対象の命を瞬時に奪い取るほどの威力を持つ反面、使用者の命をも危険にさらすため、禁断の技として長らく封印されていた。豪鬼は、ゴウテツとの闘いのさい、禁を破ってこの技を使用。師を打ち倒すと同時に、殺意の波動を完全に身につけたと言われる。「スパⅡX」において、豪鬼がベガを一瞬のもとに葬り去る様子を表す画面効果として登場し、「ストZERO」からはプレイヤーが使用できる技として確立。豪鬼のほか、殺意リュウも使用可能だが、その性能は本家におとるようだ。悪人がこの技を食らうと威力は倍増する、とは豪鬼の弁(「ストZERO3」のエンディングより)。

## 春麗(しゅんれい)【名称】

■『ストⅡ』シリーズ

春麗(チュンリー)のこと。彼女が登場したばかりのころ、日本語読みでこう呼ぶ人が非常に多かった。

## 昇龍拳(しょうりゅうけん)【技】

■ストリートファイター／『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ／『ストⅢ』シリーズ

リュウとケンが初登場時から持っている技。波動拳、竜巻旋風脚と合わせて「三種の奥義」と称される。「ストⅡ」以降のリュウにとってはサガットを破った記念すべき技であり、サガットにとっては屈辱の技。「スパⅡX」にて、本来は殺人拳だったことが判明した。

## 昇龍軒(しょうりゅうけん)【施設】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

ユン＆ヤンのエンディングに登場する、兄弟となじみの屋台。兄弟をよく知るおっちゃんが切り盛りしており、ふたりの幼なじみ、ホイメイ＆シャオメイ姉妹も働いている。

■ストⅢ 3rd

ヤンのエンディングにおけるユンのセリフから察するに、中華料理屋で、しかもマズい炒飯を出すらしい。

## ジョー【人物・♂】

■ストリートファイター

アメリカ代表選手。マーシャルアーツの裏チャンピオンで、トレーニングの一環としてストリートファイトを行なっている。得意技はローリングソバット。

## ジョージ＝ギンズ【人物・♂】

■スパII／スパIIX

デルタレッドでキャミィと同じ班に所属している、背がとても低い軍人。キャミィのエンディングで、途方に暮れる彼女を励ます。

## ショーン【人物・♂】

出身地：ブラジル／身長：178cm

■ストIII

ブラジル出身の熱血少年。日系人の祖父にしつけられたため一応のところは礼儀正しい。格闘技大会で見たケンにあこがれ、弟子入りを志願。ケンを「師匠」と呼び、その闘いぶりを懸命にマネているが、攻守ともにはるかおよばない。スポーツ全般が得意で、大学ではバスケをやっており、登場デモではバスケットボールを投げる。エンディングではケンの思惑どおり、リュウに押しつけられてしまったが、それでも「師匠」の言いつけにしたがい、リュウからダウンを奪うため奮闘する。「たとえ今日負けても明日は勝つ」が信条。いつかはオリジナルの必殺技を持つのが夢。

■ストIII 2nd

設定は前作と同じだが、最終ボスは師匠のケンに変更された。

■ストIII 3rd

ケンの押しかけ弟子となってから1年。いよいよ全米バトルトーナメントに出場することになったが、師匠のケンに言わせればまだ実力が足りない。そこで、ケンを納得させるだけの独自の格闘スタイルを会得するため、武者修行を開始する。最後は見事大会に優勝……というのは夢で、現実には予選落ちだった。とすると、最終ボスのギルを倒したのもすべて夢？

## 私立百日紅大学【施設】

■ストIII 3rd

人並みの女子大生生活を送るためにいぶきが入学した「ふつうの大学」。もっとも、ヤケに実践的な忍術研究サークルがあるあたり、あまりふつうとは言えない。

## しんかい3000【乗り物】

■ストIII 3rd

豪鬼のエンディングに登場する潜水艦。海中深くを航行しているさい、水中で修行していた豪鬼を発見し、乗組員一同パニックにおちいる。

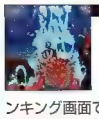
## 真・豪鬼【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

真の力を解放した豪鬼。青紫の胴着が目印で、ノーマル豪鬼をはるかにしのぐ強さを持つ。アーケード版では乱入キャラクターとしてのみ登場したが、PS・SS版では操作可能となった。

■ストZERO3（DC・PS・SS版）

コンシューマー版のみに登場し、使用することが可能。通常の豪鬼にくらべ、各技の威力が高いうえスキも少なく、あらゆる面において強化されている。



■ストIII 2nd

豪鬼を倒したとき一定条件を満たしていると、倒れた豪鬼が真・豪鬼となって復活。なおランキング画面では、豪鬼を倒すと「天」、真・豪鬼を倒すと「滅」という文字が、スコアの横に表示される。DC版のみプレイヤーも使用可能。

## 神世紀【時代】

■ストIII 2nd／ストIII 3rd

ギルひきいる謎の秘密結社がもたらそうとしている新時代のこと。愛と憎しみなど、原初の時代より微妙なバランスを保ってきた相反する2種の力がじきに崩壊すると予見し、天帝がすべての上に君臨・支配することでそれらの「共生」をはかろうとしている。

## 人体再構成理論【システム】

■ストIII 3rd

秘密組織の総統ユリアンが提唱し、トゥエルヴら生体兵器たちに利用されている理論。身体各部の損傷を細胞核ひとつひとつに至るまで復元させることが可能で、ただひとつ記憶損失率さえ抑えられれば、不老不死の実現も夢ではないと言われている。

## 朱雀城【施設】

■「ストII」シリーズ／ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

日本の山奥にあるリュウの修行場。城内には「風林火山」と書かれた札が立っているが、この城が歴史的にどのような役割を果たしていたかは謎で、リュウも何も知らないまま修行場にしていた。リュウの師・ゴウケンの墓があるらしく、リュウは年に一度、師の墓参りのためにこの城へ帰ってくる。

## スラムスターズ【組織】

■ストIII 2nd

ヒューゴーのエンディングにおいて、ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチーム。「スーパーマッスルボマー」に登場するレスラー、ハガーとB.ウィドーがそのメンバー。男女混合チームは男女混合チーム同士で闘わなければならないルールなのか、ヒューゴーがエレナと組んだ場合のみ、このチームと対戦することに。

## 世界格闘選手権【大会】

■ストリートファイター／「ストII」シリーズ

「ストリートファイター」シリーズの舞台となる、世界規模の格闘大会。非合法の大会で、たとえ悪の組織の一員であろうが、強さを証明した者は堂々と表彰される。

## ゼクウ(是空)【人物・♂】

■ストZERO／ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ガイの師匠。武神流第38代正統継承者であり、すなわちガイの先代にあたる。チンピラ少年だったガイのなかに天性の素質を見いだし、武神流を伝授。渡米直前のガイに「すべてを乗り越えよ」と喝を入れ、直後に姿をくらました。『ストZERO2』のガイのエンディングではじめてゲーム中に姿を見せ、弟子と死闘を開始――ということは、ガイは「ストZERO2」のあとはじめて真の後継者になったのかもしれない。ボサボサの長髪に緑の胴着のオヤジ。

■ストZERO3

「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」という謎めいた言葉を残し、ガイとベガとの決戦を予見した。ゲーム中に姿は見せない。

## 先輩【人物・♂】

■ストIII 3rd

いぶきの大学の先輩。忍術研究サークルに所属している。見た目はキムタク風でカッコいいが、中身はかなりヘン。

## 全米格闘選手権【大会】

■ストZERO2／ストZERO3／ストIII 3rd

アメリカで開かれる格闘大会。「全米バトルトーナメント」と呼ばれることもある。ケンは、この大会で優勝したことで「全米格闘王」と呼ばれるようになった。「ストIII 3rd」のケンは、同大会で史上初の3連覇を達成。

## 総統【役職】

■「ストIII」シリーズ

ギルの秘密結社における役職。組織で一番偉い人のはずだが、この秘密結社においては、総統のさらに上位に「天帝」なるものが存在する。

## 轟流【流派】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

元が使いわける2流派のひとつ。忌流にくらべると標準的であつかいやすい技が多い。

## ソウルパワー【力】

■「ストZERO」シリーズ

ローズが駆使する力。正義の心により、精神力を物理的な力に変えたもので、「気」と呼ばれるものもこれに含まれる。無限の可能性を秘めているが、使いかたを誤ると大きな災いを招きかねない。画面上では、サイコパワーが青白っぽい光なのに対し、黄色っぽい光で表現される。

## ソオルパーワー【ガイ弁】

■ストZERO3

横文字を苦手とするガイが「ソウルパワー」を読むとこうなる。

## ソドム【人物・♂】

■ストZERO

＜「ファイナルファイト」時プロフィール＞身長：190cm／体重：98kg／出身地：？／特技：変位抜刀霞切り／好きなもの：スシ、ゲイシャ

*NEW DATA* 身長：208cm／体重：108kg／3サイズ：B148・W98・H103／血液型：A型

鎧カブトにGパンという出で立ちをし、怪しい日本語を口にする、奇妙キテレツな男。大の日本好きと自負しているものの、日本に対して少なからぬ偏見を持つ（というより偏見のかたまり）。もとは「ファイナルファイト」で2面のボスとして登場。マッドギアの幹部でありながら地下プロレスのプロモーターをつとめ、みずから出場しては無敗を誇っていた。妖刀ムラマサを手にして闘う姿は「ショウグン」と恐れられていたという。「ファイナルファイト」の舞台となるジェシカ誘拐事件のさい、マッドギアに乗りこんできた日本人・ガイに「日本をカンちがいしている」と言われたのがショックで日本へ。ジャパニーズマーシャルアーツを会得し、新たな武器・ジッテ（十手）を手に入れて自信をつけたのち、ガイに再戦を挑む。『ファイナルファイト』時よりもイロモノ度はアップ。せっかく日本に渡ったのに、日本に対する誤解をますます深めていったようだ。ガイへの雪辱を果たしたのちは、念願だったマッドギアの再生に着手する。

■ストZERO2

マッドギア再興のために強者を求めて各地をまわる、日本大好き男。TVドラマ「将軍」を見て以来、日本のトリコになった。仏滅、大凶などの「アンラッキー・ワード」を口にすることで相手に精神的ダメージを与えられるとカンちがいし、積極的に技名に取り入れているとか。なお、ソドムステージであるアリゾナ砂漠に停車中の巨大なコンボイは彼の愛車で、ソドム特有の「ジャパニズム」に彩られている。最後は宿敵・ガイを新生マッドギアのメンバーに入れるため実力行使。これに勝利を収めると、強い同志を求めて今度は国技館を訪れ、エドモンド本田に勝負を申しこむ。土俵に上がるときはしっかりまわし姿に。

■ストZERO2 ALPHA

ソドムステージにある彼の愛車のデザインが変わり、「ストZERO2」ではレアだったUSA版のものが基本となった。

■ストZERO3

*NEW DATA* 出身地：アメリカ／好きなもの：ジャパニズム探求、ジャパニーズアイテム収集／嫌いなもの：ガイ／特技：水芸、大型車両の運転

ジャパニズムを探求し、ワビサビ・マインドを追及して世界をさまよう男。マッドギアの同僚ロレントからシャドルー基地の話を耳にし、新生マッドギアの基地にしようと考え出発。最後は、何度攻撃しても復活するベガにトドメを刺すため、「ストZERO2」でおなじみの愛車に乗って捨て身の攻撃。真のサムライとして散る――と、いままでのキワモノぶりを一掃するカッコ良さを見せる。ちなみにX-ISMのソドムは、「ファイナルファイト」と同様、日本刀を所持する。

## SONSON【施設】

■ストZERO

リュウとガイのホームステージである関西の某都市の街角に建つコンビニ。24時間営業。

# た行

## ダーティ・ベレー【開発チーム】

■ストZERO／ストZERO2 ALPHA

カプコン内のソフトマンチーム。どんな飛び入りの仕事もこなすことから、カプコン内の特殊部隊と呼ばれる。メンバーは全5名で、そのうちのひとりが豪鬼のプログラムを担当していたため、チームマークは豪鬼となっている。

## 大統領【人物・♂】

出身地：ロシア

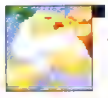
■「ストII」シリーズ

ザンギエフのエンディングに登場するロシアの要人。どこからどう見てもモデルはあの人。山小屋でひとり修行に励むザンギエフのもとをひそかに訪れ、「ペレストロイカを成功させるため、レスリングによる国際交流につとめてほしい」と依頼していた。エンディングでザンギエフが世界一の座につくと、自分の依頼を見事に果たしてくれたことに感謝し、ふたり&KGB諸君で仲良くコサックダンスを踊る。ザンギエフとはレスリング部の先輩・後輩の関係にあるらしい。なお、「ストZERO2」からは「偉い人」と呼ばれるようになった（→偉い人）。

## ダッタ【人物・♂】

■ストII／ストIIダッシュ／ストIIターボ／スパII／スパIIX

まだ幼いダルシムの息子。ヨガの修練を積んだ両親と異なり食事をとらねば生きていけないため、父・ダルシムはストリートファイトを行ない、その食費をかせいでいる。ダルシムのエンディングでは、父のストリートファイトのおかげで食事（当然カレーライス）にありつき無事に成長。3年後に交わされる親子の会話がなんともほのぼのしている。ちなみに、ガイルの娘・クリスのベンフレンドらしい。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ダルシムのエンディングに登場。このときはまだ生後3ヵ月で、母サリーに抱かれている。

■ストZERO3

サリーのお腹のなかで成長中。

## ダッドリー【人物・♂】

出身地：イギリス

■ストIII／ストIII 2nd

英国育ちの黒人紳士ボクサー。英国人らしく、紅茶をこよなく愛する。スポーツ選手で大事業主だった父のもと恵まれた少年時代を過ごしていたが、ダッドリーが大学生のとき父が事業に失敗。さんざん辛酸をなめたのち、ヘビー級のプロボクサーとなってどん底からはい上がった。かつて失ったもののなかで、ただひとつ行方の知れない父の愛車・ジャガーを探している。プロボクサーだけあってストリートファイトでも

パンチしか使用しないが、そのスピードと破壊力はすさまじい。ダンディズムに生き、何事もカンペキを目指すあまり、ツメが甘くなりがちという欠点も。いつでもボクシンググローブをはめており、エンディングでジャガーを取りもどしたときも、グローブをはめたまま運転する。

■ストⅢ 3rd

チャンピオンの座に返り咲き「サー」の特別称号を手にしたのち、王室に招待されて御前試合を披露することに。よりカンペキでドラマティックな試合を見せるため、世界をまわって腕に磨きをかける。エンディングでは、彼が父親にうりふたつであること、バラ好きであること、そして脱出するのに何時間もかかりそうな広大なバラ園を所有していることが判明。

## 竜巻旋風脚【技】

■ストリートファイター／「ストⅡ」シリーズ／ストZERO「シリーズ／「ストⅢ」シリーズ

リュウとケンが初登場時から持っている技。昇龍拳、波動拳と合わせて「三種の奥義」と称される。どちらかと言えばリュウよりもケンのほうが得意としているようだ。「スパⅡX」にて、本来は殺人拳だったことが明らかになった。

## W.ワトソン総司令【人物・♂】

■スパⅡ　スパⅡX

英国の特殊工作部隊デルタレッドの最高司令官。軍に拾われたばかりで、ときに不安定な挙動を示すキャミィの世話を、ウルフマン大佐に一任した。ゲーム中に登場することはない。

## ダムド【人物・♂】

＜「ファイナルファイト」時プロフィール＞身長：218m／体重：201kg／出身：アメリカ／特技：飛び蹴り／好物：ストロベリーサンデー

■ストZERO

「ファイナルファイト」に登場した敵キャラクター。マッドギアの幹部でありながらFBIとも通じており、金のためならば何でもする卑劣漢。1面のボスだが投げ技にはからっきし弱かった。「ストZERO」ではソドムのエンディングに登場し、マッドギア再生に協力する。

## ダルシム【人物・♂】

■ストⅡ

ストⅡダッシュ
ストⅡターボ

■スパⅡ

生年月日：1952年11月22日／出身地：インド／身長：176cm（可変）／体重：48kg（可変）／3サイズ：B107・W46・H65／血液型：O型／好きなもの：カレー、瞑想／嫌いなもの：甘いもの

インド代表のストリートファイター。見た目は不気味なヨガ男。自身はヨガの奥義をきわめたため食事の摂取量を抑えられるが、生まれたばかりの子どもはそうもいかないので、子どもの食費をかせぐためにストリートファイトに参加した。闘いをつづけながらも、「人を傷つけてはいけない」という倫理観にさいなまれ、つねに苦悩している。手足の長さを自在に変えたり、炎を口から吹き出したりできるのも、すべてヨガ訓練のたまものとか。最後は十分な金をかせいで故郷に帰還。3年後、無事に成長した息子と食卓を囲み、かつて闘った日々について話して聞かせる。息子の前ではつい相好をくずしてしまうのか、このときの顔はミョーにコミカル。

■スパⅡX

エンディングの絵が描きかえられ、コミカルな雰囲気がやや抑えられた。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ヨガをきわめたインドの修行僧。流行病に襲われた村人たちの治療費をかせぐため、不本意ながらもストリートファイターになった。他者を必要以上に傷つけないよう、火の神アグニの力を借りたいつわりの炎を用いて闘う。最終ボスは、ヨガの神髄である慈悲の心とはかけ離れた心で行動するベガ。エンディングでは故郷に帰り、結局自分も力に頼ってしまったと後悔するが、村人たちの感謝の言葉や妻の笑顔に救われる。

■ストZERO3

NEW DATA　嫌いなもの：肉類／特技：説法、無我

村人を救うだけの金をストリートファイトでかせぎ、当初の目的は果たして村に帰還。だが、世界に負の波動が広がるのを見過ごせず、元凶を絶つため闘いに出向く。ヨガパワーが以前より増しているのか、他人の心を読む能力を用い、最後は「ヨガー」のかけ声とともにサイコパワーの暴走まで阻止してしまう。

## 千歳ケイ【人物・♀】

■ストZERO2
ストZERO2 ALPHA

さくらの親友の女子高生。さくらとは対照的に、ロングヘアーでおしとやかな雰囲気を持つ。ストリートファイトに魅せられて無謀なことをつづけるさくらに少々あきれ気味。エンディングに登場する。

## チャーリー【名前／人物・♂】

■「ストⅡ」シリーズ／「ストZERO」シリーズ

海外版でのナッシュの名前。ちなみに、チャーリーとは「カルロス」の愛称である。

## 春麗（チュンリー）【人物・♀】

■ストⅡ

生年月日：1968年3月1日／身長：170cm／体重：秘密／3サイズ：B88・W58・H90／血液型：A型／出身地：中国／好きなもの：クレープ、フルーツ類／嫌いなもの：ベガ

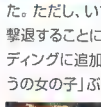
カプコン対戦格闘ゲーム初の、記念すべき女性格闘家。中国代表。行方不明の父の跡を継いで麻薬捜査官となった。父の消息を探るうち、事件の背後に悪の巨大組織シャドルーがからんでいることを突きとめ、組織の黒幕と見られるベガを追って旅をしている。チャイナドレスにおだんご頭、そして鍛え上げられた極太の足が魅力のチャイニーズガール。登場して早々、全国のプレイヤーを魅了し、カプコンゲームを代表する女性キャラクターの座を射止めた。エンディングでは父の仇ベガを倒したのち、「ふつうのおんなのこ」にもどった、はず……。

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

「ストⅡ」と基本的に同じ設定だが、いくつかの新事実が明らかに。捜査を進めると同時に格闘技の修行に励んでいるのは、きびしい捜査に耐えられる筋力作りのほか、ダイエットのためでもあるらしい。もともとは情報収集の一環としてはじめたストリートファイトだったが、最近は闘うことの魅力にも目覚めはじめている。

■スパⅡ／スパⅡX

エンディングでは、ふつうの女の子にもどるか刑事をつづけるかを選択できるようになった。ただし、いずれの場合もチンピラをなぐって撃退することに変わりはない。「スパⅡX」でエンディングに追加された画像からは、彼女の「ふつうの女の子」ぶりをうかがい知ることができる。



■ストZERO

NEW DATA　身長：169cm／3サイズ：B84・W59・H89

父の手がかりを求めて単身シャドルーに挑む、ICPOの新米女刑事。舞台となる時代が「ストⅡ」以前にさかのぼったことにともない、コスチュームが「イモジャー」に変化。「ごめんねチョップ」が初登場したほか、セリフも以前にくらべて幼くなった。エンディングでは、ベガを追いつめるも、不意をつかれて取り逃がしてしまう。さまざまなシリーズで父の消息を追っている彼女だが、父の失踪とベガの関連がゲーム中で明示されるのは本作ぐらい。

■ストZERO2　ストZERO2 ALPHA

京劇を見たのがきっかけで5歳のときから中国拳法を学びはじめ、独自の蹴り技を編み出した。エンディングではベガに逃げられたのち、対シャドルー特別捜査官に任命され、はじめて涙を見せる。ちなみに、「ストⅡ」シリーズのコスチュームを着た春麗も使用可能。

■ストZERO3

NEW DATA　好きなもの：フルーツ、洋菓子／嫌いなもの：犯罪、ハッキリしない人／特技：射撃（国際大会6位入賞の経験あり）

ICPOシャドルー特別捜査官で、自称「ICPOのハミ出し者」。麻薬・武器密売の容疑でシャドルーの捜査を進めていたが、ICPO上層部がシャドルーの手で無力化され、あてにできなくなったため、自分と似た境遇にいるナッシュと手を組み、ともに敵地へ乗りこむ。最後はベガをシャドルーの新兵器で撃墜し、今後も悪と闘うことを誓う。本作の彼女の行動には父の失踪があまり関わっていないのか、従来のようにエンディングで父についてベガに問いただすことはない。

■ストⅢ　ストⅢ 2nd

背景に登場。ケンステージである日本の温泉につかっている。湯と書かれた看板の上部にいる3人のうち、1番左側の女性が彼女。

■ストⅢ 3rd

「ストⅢ」シリーズに初参戦。捜査官をやめて大勢の子どもたちのためにクンフー教室を開いていたが、ある日、教え子の少女が突然姿を消してしまい、彼女を捜してふたたび闘いに身を投じることに。シャドルーを壊滅に追いこんだ「伝説の脚」の持ち主としてその筋では有名になったのか、ユリアンにも名前が知られている。そろそろ30代にさしかかるはずだが、勝利ポーズでは歳もかえりみずにはしゃぎまくり、自慢の脚もますます太く……いや、その筋肉質な脚線美にいっそう磨きがかかったようだ。

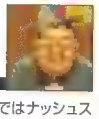
## 春麗の父【人物・♂】

■「ストⅡ」シリーズ／「ストZERO」シリーズ／ストⅢ 3rd

春麗が長年捜しつづけている父親。ICPOの麻薬捜査班に所属していたが、シャドルーがらみの事件に巻きこまれて行方不明になり、春麗がストリートファイトをはじめるきっかけを作った。中国拳法の達人で、春麗の師でもある。さらに、元とは何か関係があるようで、春麗が使う元伝暗殺蹴は元→春麗の父→春麗へと伝えられたものらしい。シリーズ中一度も姿を見せず、生死はいまだ不明だが、『ストⅡ』シリーズのエンディングでは、すでに死亡したものと見なされている。

## 辻本憲三【人物・♂】

■ストZERO



ストZERO2
ストZERO2 ALPHA

カプコンの社長。「ストZERO」ではナッシュステージの背景左側に、「ストZERO2」「ストZERO2 ALPHA」ではケンステージの背景右側に、それぞれ顔を出しているのだが、あまりにもさりげなく登場しているため、気にとめる人は少ないかもしれない。

## ディージェイ（DEE JAY／D.J.）【人物・♂】

生年月日：1965年10月31日／身長：184cm／体重：92kg／3サイズ：B130・W89・H94／血液型：AB型／出身地・ジャマイカ／好きなもの：叫ぶ、歌う、踊る／嫌いなもの：静寂

■スパⅡ／スパⅡX

ジャマイカ代表。出すCDすべてがミリオンセラーを記録するトップミュージシャンであると同時に一流のキックボクサーでもあるという、歌って踊れるストリートファイター。褐色の肌にたくましい体躯の青年で、性格は陽気を通り越して脳天気と言えるほど。自分の音楽スタイルに満足することができずにいたとき、戦闘中に感じる「攻撃のリズム」に新しい音楽のヒントを見いだし、ストリートファイトに挑む。勝利ポーズではマラカスを振って上機嫌。最後は世界中を熱狂させる新曲を完成させ、コンサートホールは客で埋めつくされる。

■ストZERO3（DC・PS・SS版）

コンシューマー版にのみ登場し、使用することが可能。ミュージシャンとしてデビューする前、キックボクサーとしてならしていた彼は、世界で一番強い男になるため旅立つ。エンディングでは、闘っているときのノリの良さがレコード会社の目にとまり、トップミュージシャンへの道を歩むことに。

## T.ホーク（サンダー・ホーク）【人物・♂】

生年月日：1959年7月21日／身長：230cm／体重：162kg／3サイズ：B114・W98・H112／血液型：O型／出身地・メキシコ／好きなもの：動物、髪飾り／嫌いなもの：ウソ

■スパⅡ・スパⅡX

メキシコ代表。髪にさした羽根飾りが特徴的な、野性味あふれるネイティブ・アメリカンの戦士。ふだんは温厚で、動物への尊敬の心を忘れない。ある日、父がベガに襲われ、「自分たちの種族が30年前シャドルーの手で根絶やしにされ、部族の聖地から追い出された」という事実を告げて息を引き取った。真実を知ったT.ホークは、自分たちの聖地を奪還し父を聖地へ連れていくため、ベガに闘いを挑む。サガットをしのぐほどの巨躯を誇り、リュウのふたまわりも大きい。最後は聖地へたどり着き、いまは荒れ果てた同地の再興を決意。

■ストZERO3（DC・PS・SS版）

コンシューマー版にのみ登場し、使用することが可能。「スパⅡX」では30年前に滅んでいたはずのサンダーフット族の村はいまだ健在で、彼自身「サンダーフットの村一番の戦士」という肩書きを持つ。近年、村人たちの失踪事件が相ついで発生していることに不安を抱き、事件を解決し人々を村に取りもどすべく出発。背後にシャドルーがいることを突きとめ、最終的にベガと対決する。ベガ親衛隊のひとり・ユーリは同じ村の仲間だったらしく、彼女を「ジュリア」と呼んで連れもどそうとする場面も。

## ディカープリ【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、ロシア出身。その名前は「12月」を意味するロシア語に由来。

## デビッド【人物・♂】

■ストⅢ 3rd

Qのエンディングに登場する、CIAの捜査官。お調子者でやや緊張感に欠ける。Qに関するジュリアンの報告を一笑に付そうとした。

## デルタレッド【組織】

■スパⅡ／スパⅡX

キャミィが所属する、イギリス情報部の特殊工作部隊。最高責任者はW.ワトソン総司令で、教育隊長はウルフマン大佐がつとめる。隊員は精鋭がそろっており、4～5人でひとつの班を構成する。マークは赤い逆三角形。

## 天衝海蠍刃【技】

■ストⅢ 3rd

豪鬼がエンディングで披露する奥義。一撃で海をも二分するほどのキレを誇る。金剛國裂斬がそうであったように、次回作では実際の技として登場するかもしれない。

## 天帝【地位】

■ストⅢ 2nd　ストⅢ 3rd

世界を陰で支配する謎の組織において、総統を超えた最高位に位置する者に与えられる名。その存在を知るのは、組織のなかでも歴代の総統と議長のみ。ギルは総統と天帝を兼ねており、総統の座をユリアンにゆずっても結局はユリアンの上位に君臨している。

## 『天』の男【名称】

■ストZERO3

アドンが用いる、豪鬼の呼び名。豪鬼が背中に「天」の文字を背負っていることに由来している。ちなみに、その文字は豪鬼が闘気によって浮かび上がらせたものだ。

## トゥエルヴ【人物】

出身地：ロシア

■ストⅢ 3rd

ギルの組織で製造された、究極の人型殺りく兵器の1体。ネクロの改造に用いた方法をさらに強化・改良して作られた量産タイプの完成形で、組織から脱走したネクロとエフィーをとらえるため、刺客として送りこまれた。その身体の軟体なことと言ったらゴム人間どころの話ではなく、手足はくにゃくにゃ伸びるわ、身体は対戦相手の姿にまで変型するわで、ほとんど未知の生命体。また、どんなに身体が損傷を負ってもすぐに復元し、それとともに苦痛や快楽などの記憶も永遠に書き換えられるように作られている。彼を作った研究者たちも知らないところで、自我に目覚めはじめているようだ。

## ドクター呉【人物・♂】

■ストⅢ 3rd

トゥエルヴのエンディングに登場する、秘密結社の博士。組織の総統・ユリアンが唱える人体再構成理論にもとづき、トゥエルヴら生体兵器たちの復元を行なっている。

## ドッグタッグ【アイテム】

■『ストⅡ』シリーズ

軍隊認識票のこと。ガイルは、自分のドッグタッグのほか、親友ナッシュの形見であるドッグタッグもつねに持ち歩いている。

■『ストZERO』シリーズ

空軍に所属する者の証として、ナッシュがいつも身につけている。『ストZERO』『ストZERO2』『ストZERO2 ALPHA』におけるナッシュのエンディングでは、彼が悲惨な目にあったあと、ドッグタッグのみが残されることに。

## トム【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

アレックスのトレーナーで、彼の父親の親友。両親と生き別れたアレックスと、ひとり娘パトリシアの3人で生活している。アレックスにとって、父のような存在であり、格闘家としての目標でもある人物。退役軍人で、現在は米軍屈指の格闘戦のインストラクターとして基地をまわっていることが多い。ある日、金髪の男（ギル）にストリートファイトで敗れ、入院。アレックスが旅立つきっかけを作った。最後は回復してアレックスを出迎える。

■ストⅢ 3rd

アレックスのエンディングに登場。ふたたび旅立ったアレックスの置き手紙を読み、自分を越えていく彼を思って感慨深げ。

## どん【タヌキ】

■『ストⅢ』シリーズ

いぶきの登場シーンなどに姿を見せる、彼女のペットのたぬき。しっぽに赤いリボンを結んでいる。

## 冬花（トンファ）【人物・♀】

■ストⅢ シリーズ

ジャジメントギャルズのひとり。中国出身で、白いチャイナドレスに花の髪飾りを身につけている。メンバーのなかでも人気が高い。

## 冬麗（トンリー）【人物・♀】

■『ストⅢ』シリーズ

ジャジメントギャルズのひとり。中国出身で、冬花と同柄・色ちがい（紺色）のチャイナドレスを着用。前髪が左右にわかれている。

# な行

## ナチャバ寝釈迦像【置物】

■ストZERO3

本作のサガットステージの背景に横たわっている、巨大な仏像。従来の寝大仏とは異なり正式名称がついたうえ、シャドルーの秘密兵器としての側面まで持っている。

## ナッシュ【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ

ガイルの親友。ガイルと同じ部隊に所属していたが、「ベガ」「サイコパワー」という言葉を残して息を引き取った。彼の仇を取るため、ガイルはシャドルーに挑む。

■ストZERO

身長：186cm／体重：84kg／3サイズ：B123・W81・H87／血液型：AB型／出身地：アメリカ

アメリカ空軍の中尉をつとめる優秀な戦士。クールで生真面目な性格で、軍の上層部と麻薬組織が癒着しているとのウワサを聞き、単独で調査を開始する。メガネをかけた理知的な美貌に、ブロンドの髪をツノのごとく固めた青年。エンディングではベガを追いつめたものの、友人と連絡を取っているスキをつかれ、生死不明に……。本作が発売された当時は、彼が『ストⅡ』で言うところのナッシュと同一人物なのか公式には明かされていなかったが、この結末は、彼がガイルの親友であることをプレイヤーに確信させた。親友同志のよしみか、はたまた同じ空軍出身だからか、持ち技はガイルと酷似。ちなみに、メガネをかけているのはおしゃれのためで、視力は両目とも2.0ある（つまりダテメガネ）。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

自分が所属する軍の不正が許せず、単身シャドルーに挑む男。エンディングではベガを追いつめるも、ベガの息がかかった米軍機に撃たれて滝に転落するという、前回にも増して悲惨な結末をたどる（生死は不明）。ちなみに、春麗の地元である北京ステージでは、彼と似た人物の姿が確認できる。

■ストZERO3

NEW DATA　好きなもの：正義、スコッチ／嫌いなもの：不正／特技：ハリアー整備、心理学

アメリカ空軍の中尉。インテリだが格闘技にもすぐれ、マーシャルアーツの全米大会で優勝した経歴を持つ。軍上層部の不正を調査中、シャドルーの息がかかった上司に気づかれ、田舎に左遷された。それでもめげず、武器弾薬庫の管理職という新しい立場を利用し、同志を集めて私設軍隊を結成。春麗と手を組み、打倒シャドルーを目指す、悲惨なエンディングを迎えるのがお約束だったが、本作ではハリアーを操縦してベガを追いつめ、『ストZERO』シリーズ初の生還を果たした。なおコンシューマー版では、ガイルの親友・ナッシュと同一人物であることが明らかに。ガイルに言わせると、クールさが売りであるはずのナッシュも、じつは「熱くなりやすい」人なのだとか。

## ナルちゃん【名称】

■『ストⅢ』シリーズ

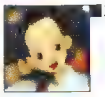
エレナの友人「ナルミ」の愛称。

→ナルミ

## ナルミ【人物・♀】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

日本の高校でエレナと友だちになった、メガネの少女。エレナからは「ナルちゃん」と呼ばれている。小柄で、かなりおとなしい性格。エレナのエンディングでは級友たちと一緒にエレナの故郷へ遊びに行き、ライオンの子どもを抱いてちょっとドキドキ。



■ストⅢ 3rd

エレナがフランスへ行ったいまも文通している。受験を間近にひかえている様子。

## 西の富士【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ

エドモンド本田のエンディングに姿を見せる、本田の弟子のひとり。開発者のひとり、NIN氏がそのモデル？

## 忍者の里【地名】

■『ストⅢ』シリーズ

いぶきの故郷。山間にある小さな集落で、住民はすべて忍者の修行を積んでおり、学校でも忍者の授業がある。

## ネクロ【人物・♂】

出身地：ロシア

■ストⅢ

ロシア出身の改造人間。兄ふたり妹ひとりを持つ、4人兄弟の3男。ソ連が崩壊したあと、自由と富を求めて村を出たものの、モスクワ近辺でギルの秘密組織に捕まり、ゴムのように柔軟な身体を持つ兵器人間へと改造されてしまった。いまは仕方なく組織にしたがっているが、心では真の自由を欲している。最後はエフィーとラブラブ逃避行の旅へ。手足が自在に伸びるという点ではダルシムの正統後継者と言えるが、妙に青白い肌が、より異様な雰囲気をかもしている。カプコン開発内での通称は「ゴム男」。本名はイリヤ。

■ストⅢ 2nd

基本的な設定などは前作と同じ。ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、リングネームは「超電磁エイリアン・ネクロ」、チーム名は「ザ・サンダーボルト」。勝利ポーズや敗北ポーズに、彼女であるエフィーが姿を見せるようになった。

■ストⅢ 3rd

ギルの組織にて、生体兵器のプロトタイプとして改造された男。同じ境遇だった恋人エフィーとともに組織からの逃避行をつづけているが、自分の改良タイプとして量産された生物兵器の1体・トゥエルヴが刺客として迫る。エンディングではシベリア鉄道の上で追っ手たちと攻防。谷底へ落下しかけたエフィーを愛のゴム手パワーで救出し、ラブラブモードも全開に。

## 寝大仏【置物】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ

サガットステージの背景に、『ストⅡ』シリーズから『ストZERO』シリーズまで共通して存在する、巨大な涅槃像の通称。『ストZERO』シリーズに入ってからは巨大化が進んだうえ、『ストZERO3』に登場するものには名前がつき、兵器という特殊な役割まで与えられた（→ナチャバ寝釈迦像）。

## ノウェンベル【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、ラテン系の女性。その名前は「11月」を意味するラテン語に由来。

# は行

## バーディー【人物・♂】

■ストリートファイター

イギリス代表。ボクシングやプロレスなどさまざまな格闘技で活躍したが、圧倒的な強さを誇る彼に対抗しうる相手が誰もいなくなってしまったため、現在は酒場の用心棒をつとめる。チャームポイントはモヒカン。なお、本作では「バーディ」と表示される。

■ストZERO

身長：216cm／体重：111kg／3サイズ：B156・W102・H106／血液型：O型／出身地：イギリス

凶暴な性格と卑劣な手口ゆえに、格闘界から永久追放された男。酒場の用心棒として細々と生活していたときシャドルーの存在を知り、自分の名前と実力をアピールするためストリートファイトに乗り出す。『ストⅠ』にも登場していたが、典型的なヒールとしてデザインが一新。鎖やナイフを手にしたその全身からは極悪ぶりがにじみ出ている。また、以前からのトレードマーク・モヒカンはカチカチに固められ、そこに穴が開いているのは彼なりのオシャレなのだとか。念願かなってシャドルー入りしたあとは、ベガに取ってかわる日を夢見て充実した日々を過ごす……とはいえ、やっていることは用心棒時代とほとんど変わらない。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

シャドルーで成り上がることを夢見る、極悪非道の元用心棒。バリバリにとんがった頭や、手にしたした鎖を活かした攻撃を得意とする。ダーティなイメージがつきまとう彼らしく、ホームステージはロンドン駅構内の公衆便所。最後は前作同様、ベガに実力を誇示してシャドルー入りを果たす。オツムは弱そうに見えるが、ベガが自分を利用するつもりなのは百も承知しており、そのうえでベガの寝首をかくためスキをうかがう。同じモヒカン頭ということで対抗意識を燃やし、ザンギエフの対CPU戦に乱入。

■ストZERO3

NEW DATA　特技：大食い、犯罪行為／好きなもの：ビール、ビーフジャーキー、金もうけの話／嫌いなもの：子ども、警察

シャドルーの一員でありながら、ベガを倒して組織を牛耳ることをひそかに計画。シャドルーの秘密を調査しているうちに「サイコドライブ」の存在を知り、それさえあれば自分の天下だと考えて基地に潜入する。最後はサイコドライブを手に入れたものの、エネルギーを照射するつもりが逆に自分のエネルギーを吸い出され、無力化したところを春麗とナッシュに連行されてしまう。また、春麗編では、うっかり基地のありかをバラしてしまう場面も。

## パット【名称】

■ストⅢ 3rd

アレックスがパトリシアを呼ぶさいに用いる、彼女の愛称。

→パトリシア

## 波動拳【技】

■ストリートファイター／『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ／『ストⅢ』シリーズ

リュウとケンが初登場時から持っている技。昇龍拳、竜巻旋風脚と合わせて「三種の奥義」と称される。体内の気を両手に集めて前方へ飛ばす技で、いわゆる「飛び道具」の代表格。『スパⅡX』にて、本来は殺人拳だったことが判明した。

## 鳩山【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ

エドモンド本田の弟子のひとり。本田のエンディングで姿を見せる。

## パトリシア【人物・♀】

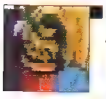
■ストⅢ／ストⅢ 2nd

アレックスのトレーナー、トムのひとり娘。赤みがかった金髪のかわいらしい少女。アレックスのエンディングでは、退院した父とともにアレックスを元気よく迎える。当年とって14歳。

■ストⅢ 3rd

愛称は「パット」。アレックスのことを親しみをこめて「アレク」と呼んでいる。父とアレックスと3人でキャンプに行くのを楽しみにしており、アレックスが旅に出たことはまだ知らない。

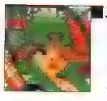
## ハリウッド【人物・♂】



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクターのひとり。マッドギアの構成員で、ザコと言うには強く、エルガドと並んでナイフ攻撃を得意とする。上にあげた作品群においては、ロレントの勝利ポーズに登場。かつての同志(上司？)の勝利を祝い、エルガドとともに天井から降ってくる。顔立ちはアラブ系。

## ハルマゲドン陽子【人物・♀】



■ストZERO3

R.ミカのコーチ。「レインボー・ミカ」というリングネームの名づけ親でもある。もとは女子プロレスラーだったが腰を痛めて引退し、プロレスの世界から身を引こうと考えていたときに練習生時代のミカと出会う。ミカの天性の素質にホレこみ、鬼コーチに徹して彼女を鍛え上げ、あらゆるプロレス技をたたきこんだ。ミカの勝利ポーズではスクーターに乗って登場し、勝ったばかりのミカにさらなるトレーニングを課す。

## バルログ【人物・♂】

■ストⅡ

生年月日：1967年1月27日／身長：186cm／体重：72kg／3サイズ：B121・W73・H83／血液型：O型／出身地：スペイン／好きなもの：美しいもの、自分自身／嫌いなもの：醜いもの

プレイヤーの前に立ちはだかる、シャドルー四天王の2番手。幼少時に、とある東洋人から日本の忍術を学び、神懸かり的なスピードと破壊力を得た。ナルシストで、美に対して異常な執着を持ち、美しいもの以外の存在価値を認めない。カギヅメを装着するのは、けがらわしい獲物に直接ふれることを避けるため。また、敗者の返り血を浴びぬよう、甘いマスクの上にはつねに仮面をつけており、「仮面の貴公子」と呼ばれる。得意技は、金網を登ってくり出すフライングバルセロナアタック。なお、本作の彼は、負けると鼻水をたらすことで有名。

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

以下のことが明らかになった。——没落貴族出身の美人の母と、金持ちだがみにくい父とのあいだに、ひとり息子として生まれる。母からは、美貌のほかに美に対する異常な執着や考え・価値観をそのまま引き継いだ。みにくい父が美しい母を殺したことがトラウマとなっており、敗者をみにくくなるまでいたぶるのはそのためだとか。エンディングでは自分の美しさと強さが世界一であることを確信し、美しからぬものをすべて滅ぼそうとの決意を新たにする。

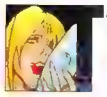
■スパⅡ／スパⅡX

顔グラフィックが描きかえられ、きりりと美しくなった。エンディングでは口にバラをくわえたり、ポーズをとったりと、ナルシストぶりを思う存分発揮。「私の強さと美しさにかなう者はいなかった」と陶酔し、新たな血で自身の手を染めるため自分の屋敷へもどる。なお、春麗の美貌に嫉妬しているらしい。

■ストZERO

ストZERO2／ストZERO2 ALPHA■

サガットのエンディングにちらりと登場。バイソン同様、初期のころからシャドルーのメンバーだったようだ。



■ストZERO3

NEW DATA　嫌いなもの：みにくいもの、敗者の返り血／特技：自己陶酔、壁張りつき

操作キャラクターとしては『ストZERO』シリーズ初登場。ツメだけではなく仮面も、攻撃を受けると一定確率ではがれるようになった。ナルシストぶりは相変わらずだが、イラストでは「美しさ」よりも「狂気」のほうが際立っている。本作の彼はシャドルーの構成員ではなく、ベガの強さを認めて一時的に協力。理想的な対戦相手を用意させることを条件に、強化戦士実験体であるキャミィを生け捕りにすることを承諾した。はじめはキャミィをただの「人形」と考えていたが、彼女の姿に不思議と心を乱され、ベガと対決することに。最後はベガがキャミィのなかで復活することを予感しながらも、彼女を助けて姿を消す。

## 飛天流カンフー【流派】

■スパⅡ／スパⅡX

世界格闘技選手権に優勝したのち、フェイロンが広めた流派。20年後には約300万人もの弟子を抱える大所帯になる。

## 火引　強【人物・♂】

■『ストZERO』シリーズ

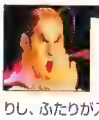
ダンの父親。サガット初のタイトル防衛戦で彼に挑み、片目を奪う健闘を見せながらも敗北。ほどなくして逝去し、ダンがサガットを憎む原因を作った。悲劇のキャラクターであるはずなのに、ダンがお笑いキャラクターであるためか、ヘンな天狗の顔で表現される(『ストZERO2』でダンがオリジナルコンボ・フィニッシュをキメたときに表示される勝利マークが一例)。しかも、この天狗顔は、お面ではなくて素顔らしい。

## 火引　弾【人物・♂】

■ストZERO

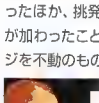
身長：177cm／体重：74kg／3サイズ：B113・W83・H88／血液型：O型

ピンクの道着を着こんだ二流格闘家。日系人だが香港で生まれ育った。父・火引　強を死に追いやった張本人であるサガットへの復讐を決意している。一時、リュウとケンの師匠・ゴウテツのもとで修行をするも、全身に憎悪がみなぎっていたため破門に。その後、サガットがリュウに敗れたとのウワサを聞き、自分こそがサガットにトドメを刺すと息巻いて旅に出る。豪鬼同様、隠しキャラクターとしてデビューしたものの、豪鬼とちがってミョーに弱く、「隠しキャラクターは強い」という定説を覆した、ある意味歴史的なキャラクター。最後はサガットを倒して有頂天になり、ベガにもあきれられる。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

リュウとケンが弟子入りする以前にゴウケンのもとに弟子入りし、ふたりが入門する前に破門されたため、彼らの技を自分のサルマネだと思いこんでいる。なかでもケンのほうが(女にモテるためか)より鼻につくらしい。最後はサガットを倒して「最強」になったと思いこみ、香港で「サイキョー流」の道場を開く。前作よりも3枚目ぶりに磨きがかかったほか、挑発をくり返すだけの技「挑発伝説」が加わったことで「ダンと言えば挑発」のイメージを不動のものとした。



■ストZERO3

NEW DATA　出身地：香港／特技：かわら割り、カラオケ／好きなもの：挑発／嫌いなもの：ワカメ、小悪党、キザな男

宿敵サガットを倒したのち、自分が興した「サイキョー流」を世界に広げるため、弟子の確保に奔走中。かつてブラジルのジャングルでブランカに命を助けられたため、ブランカを「ジミー」と呼んで親しくしている。また、さくらとも仲が良く、彼女を一番弟子あつかいしているが、ブランカの話を含めたこれらの設定は、コミック『さくらがんばる！』の内容を受けてのこと。エンディングではシャドルー基地をサイキョー流タイランド支部と勝手に改名。ナッシュのハリアーに狙われているとも知らず、ブランカとふたり、基地で挑発の練習にいそしむ。

## ヒューゴー【人物・♂】

出身地：ドイツ／生年：1964年／身長：240cm／体重：200kg超

■ストⅢ 2nd

ドイツの農家出身の大男。実家には父母とふたりの妹が健在だが、家出して以来一度も帰省していない。20歳のときに渡米し、その巨躯と怪力を活かしてプロレスラーに。プロレスの世界はおろかアルティメット戦でも負け知らずで、つづいてタッグトーナメントに挑もうとしていたところ、ライバルの陰謀によりパートナーを失ってしまった。大会までの3ヵ月のあいだに自分のパートナーとしてふさわしい選手を見つけるべく、マネージャーのボイズンとともに各地をまわっている。頭の回転はにぶいが憎めない性格で、涙もろい一面も。

■ストⅢ 3rd

前作でトーナメントに出場し、圧勝をとげたが、あまりの強さから人々に敬遠され、試合が組めなくなってしまった。たまりかねたマネージャーのボイズンが新軍団の設立を計画。彼女(彼)にケツをたたかれながら、チームメイトにふさわしい人物のスカウトに出発する。つたない言葉づかいだった前作とちがい、本作では漢字まじりでスラスラと話すようになり、少し成長した様子。

■ストZERO3

コーディーのステージ、メトロシティ市警留置所のかたすみに、彼の看板が立っている。ただいまプロモーション中？

## 『ファイナルファイト』【ゲーム】

■『ストZERO』シリーズ／ストⅢ 2nd／ストⅢ 3rd

'89年にリリースされた、横スクロールの格闘アクションゲーム。アメリカの都市メトロシティを舞台に、コーディー、ハガー、ガイの3人が、悪の組織マッドギアへなぐりこみをかけるというストーリー。3人の操作キャラクターはもとより、マッドギアに所属する敵キャラクターたちもみな個性豊かで、『ストリートファイター』シリーズに登場している者も多い。ガイ、ソドム、ロレント、コーディー、マキなどがそれに該当。

## ファイナルベガ【人物・♂】

■ストZERO3

隠しキャラクター以外で対CPU戦を進めた場合、最後に闘うことになるベガ。S-ISM(シャドルーイズム)というCPU専用のISMに属し、ファイナルサイコクラッシャーなどの専用技を使用する。アーケード版ではCPU専用キャラクターとして登場するが、コンシューマー版ではプレイヤーも使用可能となった。

## フェア・ライブラ【人物・♀】

■『ストⅢ』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、アメリカ出身。Tシャツにスパッツを着用し、ローラーブレードをはいた、背の高い黒人女性。

## フェイロン(飛龍)【人物・♂】

生年月日：1969年4月23日／身長：172cm／体重：60kg／3サイズ：B108・W76・H80／血液型：O型／出身地：香港／好きなもの：カンフー、自己主張／嫌いなもの：無気力、無感動、無関心

■スパⅡ／スパⅡX

香港代表。香港生まれの香港育ちで、6歳よりたしなんできたカンフーの腕を活かし、アクション映画俳優としてデビュー。スター街道を歩みはじめたある日、世界格闘選手権が開催されることを知り、自分の技と演技力を磨くために大会出場を決意する。最後は自分が本当にやりたいことは演技ではなく闘いだということに気づき、監督じきじきの主演依頼を拒否。映画界を去ったのち世界中に「飛天流カンフー」を広め、20年後には300万人もの弟子を抱えるほどになる。なお、『スパⅡX』で追加された設定によると、彼を格闘選手権に招待したのはベガらしい。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

香港ステージの背景にひっそりと登場。あまりにさりげなく立っているため、気づく人は少ない。

■ストZERO3(DC・PS・SS版)

コンシューマー版でのみ登場し、使用することが可能。本作の彼はまだスターではなく、自分自身を鍛えるために世界をまわる。エンディングでは、今回の活躍をもとにした映画が大ヒットしたことで一躍脚光を浴びることに。

## フェヴリエ【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、フランス出身。その名前は「2月」を意味するフランス語に由来。

## 武神流【流派】

■ストZERO／ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ガイが所属する忍術の流派。西暦1440年ごろに誕生して以来、約550年もの歴史を誇り、ガイの師匠ゼクウは第38代、ガイは第39代の正統後継者にあたる。1対多数を前提とした実戦忍術で、戦国時代は全国規模で暗躍していた。だが戦乱が遠ざかるにつれ、実戦忍術から演舞へと形を変えつつあり、ゼクウもガイもこの現状を打破しようと試みている。

■ストZERO3

古来「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」とうたわれているとおり、武神流の正統後継者は世を乱す悪の討伐を使命としている。ただし、ガイ自身はこのことを、まだはっきりとは理解していない。

## ブランカ【人物・♂】

■ストⅡ

生年月日：1966年2月12日／身長：192cm／体重：98kg／3サイズ：B198・W120・H172／血液型：B型／好きなもの：サマンサ、ピラルク／嫌いなもの：軍隊アリ

ブラジル代表。見るからに異様な風体をした、ジャングル育ちの野生児。幼少時に旅客機事故にあい、ブラジルの山奥へひとり取り残されて以来、ジャングルで生き延びるために長い爪や常人以上のスピードを身につけ、皮膚の色も保護色である緑色に変化した。緑色なのにブランカ(スペイン語で白の意)という名がついたのは、ジャングルで生活しはじめたころは白人らしく色白で、珍しがられたためだとか。なお、エンディングを見ればわかるとおり、本名はジミー。感激の親子対面のきっかけとなったのは、彼が身につけているアンクレットだった(でも画面上での表記は「ふれすれっと」……)。

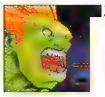
■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

以降の設定が新たに追加された。——まだ10歳にもならないころ、ブラジルのおじさんの家までひとり旅をしている途中にシャドルーのせいで飛行機が墜落、彼のみが助かった。ジャングルの王者にまで成長し、平和に退屈した彼は、新たな強敵を探そうと決意。とりあえず飛行機に

報復するため、飛行場へと向かう。放電体質は電気ウナギとの死闘のすえに得たものらしい。

■スパⅡ／スパⅡX

おなじみだったエンディングの「ブレスレット」が「アンクレット」に訂正された。



■ストZERO3

*NEW DATA* 好きなもの：トロピカルフルーツ、ビラルク／特技：狩り、放電

ジャングルの外の世界に興味を持ち、街へやってきた、くだもの好きの野生児。昔、ジャングルでダンを助けたことがあり、以来ダンからは本名で「ジミー」と呼ばれている。『ストⅡ』当時の勝利メッセージは日本語だったのに「ウォウォ」としか言わなくなったのは、本作が時間的に『ストⅡ』の前の物語で、まだ言葉を知らないからだろうか。最後はダンやさくらとともにシャドルー基地へ行き、お得意の電撃でサイコドライブを破壊。母親サマンサには会わずに終わる。

## ブレスレット【アクセサリー】

■ストⅡ／ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

ブランカが「ジミー」であることを証明する「アンクレット」。足環なのにブレスレットはおかしい、との声が多かったのか、『スパⅡ』からは「アンクレット」に訂正された（→**アンクレット**）。

## ベガ【人物・♂】

■ストⅡ

生年月日：??年4月17日／身長：182cm／体重：80kg／3サイズ：B129・W85・H91／血液型：A型／好きなもの：世界征服／嫌いなもの：弱いもの、無能な部下

シャドルー四天王の最高峰であり、本作の最終ボス。悪の組織シャドルーをしたがえ、闇の世界にて帝王の座に君臨している。また、ガイルの親友を殺したり、春麗の父親失踪の原因を作るなど、悪役の貫禄はたっぷり。全身に悪の力「サイコパワー」をみなぎらせており、その作用で宙に浮くことも可能。最終ボスにふさわしい強敵で、強烈な連続技をつぎつぎとくり出してくる。

■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

以下の設定が新たに追加された。――昔は一介の格闘青年だったが、上昇志向が強すぎて格闘の頂点をきわめずにはいられなくなり、師を殺して暴走を開始。ベガの師は、当時は地上で唯一サイコパワーをあやつる人物で、ベガのほかにもふたりの門下生がサイコパワーを伝授されたようだ。

■スパⅡ

T.ホークの父を殺害したりキャミィを洗脳したり、といった旧悪がつぎつぎとあばかれる。T.ホークの述話からは、ベガが本作の30年前からすでにシャドルーの総統として悪事を働いていたことがわかるが……だとすると、いったいベガはいま何歳？

■スパⅡX

シリーズ通じての巨悪の象徴だが、新キャラクターの豪鬼に乱入されて一瞬で敗れるというみじめな姿をさらけ出し、帝王の面目丸つぶれ。

■ストZERO

*NEW DATA* 体重：96kg／3サイズ：B133・W90・H92

悪の力・サイコパワーを具現化した赤い魔人。世界征服のため、各地で強者を集めている。サイコパワーの全盛期にあたり、調子はバリバリ、体重もヘヴィ。ガイルの親友ナッシュや宿敵のローズが登場したことで、悪役ぶりもひときわアップ。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

優秀な素材としてリュウに目をつけた。またアドンにも興味を抱いており、組織にスカウトしようとしている。エンディングではリュウを研究所に連れ帰って洗脳を試み、サイコパワーで痛めつける。

■ストZERO3

*NEW DATA* 出身地：？／特技：催眠術

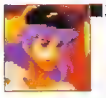
最終ボスとして登場し、歴代でも最凶の悪役ぶりを発揮。シャドルーの技術の結晶「サイコドライブ」を利用して、これまでイマイチ具体性に欠けていた世界征服を実現させんと積極的に行動する。そのかたわら、女の子たちを大勢集めて「ベガ親衛隊」を設立。また、肉体が滅びても、魂をローズやキャミィと同化させることで生き永らえる術を身につけた。とはいえ瞬獄殺は相変わらず苦手らしく、アドンのエンディングでは『スパⅡX』同様、乱入してきた豪鬼にあっさりと敗れるひと幕も。ローズのエンディングでは、彼とローズがかつて師弟関係にあったことが明らかに。

## ベガ親衛隊【組織】

■ストZERO3

シャドルーの強化兵士のなかでも選び抜かれた者たちから成る、ベガの親衛隊。薬物による洗脳・強化ときびしい訓練を受けており、機械的にベガにしたがう。隊員が10～20代の女性ばかりで、しかも身体にフィットしたレオタード風の衣装を制服として着せられているのは、ベガの趣味だろうか……。世界各地から集められた計12名の隊員（エネーロ、フェヴリエ、メルツ、アブリーレ、サツキ、ユーニ、ユーリ、サンタム、ジウユー、ヤンユー、ノウェンベル、ディカーブリ）がおり、それぞれの名前は1月から12月の各月に由来している。ただし、ゲーム中に姿を見せるのは10名まで。

## ポイズン【人物・♂】



■ストZERO

『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員で、一見女だがじつはパンクスのニューハーフ。2種類いるニューハーフのうち、紫色の髪のほうだった（ちなみにもう片方はロキシーという名）。女性ということにすると、アメリカでは「女をなぐるとはけしからん」とされてしまうため、ニューハーフという設定になったらしい。『ストZERO』ではソドムのエンディングに登場し、かつての仲間であるソドムらとともにチームを再結成する。

■ストⅢ 2nd

プロレスラーであるヒューゴーのマネージャーを担当。姉御（アニキ？）肌で、要領の悪いヒューゴーにかわってテキパキと物事を進める。ヒューゴーとはケンカになることもしばしばだが、なんだかんだ言って気が合うらしい。

■ストⅢ 3rd

みながヒューゴーの強さを恐れるあまり、試合が組めなくなってしまったため一念発起。新軍団「H.W.A.」を設立するべく、ヒューゴーとともに腕すくで同志を探す。

## ホイメイ（慧梅）【人物・♀】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

ユン＆ヤンのエンディングに登場する、ショートカットのかわいい女の子。昇龍軒のおっちゃんの娘で、自分の店でバイトをしている。ユンとヤンの兄弟とは幼なじみの関係。勝ち気な性格をしており、兄弟になにかとつっかかるが、ふたりのことが気になる様子。『ストⅢ 2nd』ではユンのエンディングにのみ登場。開発中は「フェイ」と呼ばれていた。内気な妹（のちに名前がシャオメイと判明）がいる。

■ストⅢ 3rd

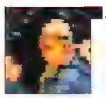
ヤンのエンディングに登場。ムチャなことばかりしているユン＆ヤン兄弟を心配するあまり、ふたりの前ではつい語調がきつくなりがち。ヤンから好意を持たれているが、本人はユンのほうに想いを寄せており、ユンに対しては素直になれずにいる。

## ボブ【人物・♂】

■ストZERO3（DC・PS・SS版）

ディージェイのエンディングに登場する、金髪に三角形のサングラスをかけた青年。キックボクサーとして活躍中のディージェイに声をかけ、ミュージシャンとしてプロデュースしたいと申し出る。『スパⅡ』でのディージェイのマネージャー、リックはどうした？

## 馬場 悠鉈（ばんば ゆうた）【人物・♂】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd

CPUいぶきが登場するさい、一緒に現れる少年。頭に布を巻いている。パッと見た感じだと、いぶきと同年代ぐらいのようだが……。

# ま行

## マーシャルアーツ【流派】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ

武道全般を意味することもあるが、上記の作品のなかではとくに、アメリカの軍隊で発祥した打撃系格闘術を指す。おもな使い手として、ガイル、ナッシュ、コーディーがいる。

## マイク【人物・♂】

■ストリートファイター

ジョーと同様、アメリカ代表に選ばれたストリートファイター。かつてはチャンピオンクラスのプロボクサーだったが、試合中に相手を死なせる事故を起こして以来、ボクシング界から姿を消した。その外見やプロフィールなどから察するに、おそらくM.バイソンの原型と思われる。

## マイク・ハガー【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：202cm／体重：121kg／好きなもの：カレーライス、ハンバーグ

＜『スーパーマッスルボマー時』時プロフィール＞出身：アメリカ・ニューヨーク／体重：140kg／年齢：40歳／好きなもの：カレーライス

悪を憎み正義を愛するメトロシティ市長で、ロレントのエンディングに登場。平和になったメトロシティを制圧せんと装甲車で走りまわるロレントに愕然とする。また、ガイステージであるメトロシティにも登場し、コーディーや元マッドギアの連中とともに試合を観戦している。

■ストⅢ 2nd

ヒューゴのチームとタッグマッチを行なう相手チームのメンバーとして、ヒューゴーのエンディングに名前のみ登場。B.ウィドーと組んでいる。

## マキ【人物・♀】

■ZERO3アッパー（GBA版）

スーパーファミコン用ソフト『ファイナルファイト2』の操作キャラクターのひとり。ガイの師匠・源柳斎の次女で、ガイの婚約者である藍奈（レナ）を姉に持つ。生粋の日本人のはずだが金髪なのは、暴走族のレディースだったころの名残だろうか。『ファイナルファイト2』では、マッドギアの残党に誘拐された父と姉を助け出すべく、ハガーたちとともに、香港へ飛ぶ。GBA版『ZERO3アッパー』では、『ファイナルファイト2』で使っていた攻撃に加え、ガイの技の一部を継承。フルネームは源柳斎真紀。

## Maximum（マキシマム）【曲】

■スパⅡ／スパⅡX

ディージェイのヒット曲の名で、彼のズボンにもこの文字が入っている。また、『スパⅡX』からは技名にも組みこまれた（ジャックナイフマキシマム）。

## まこと【人物・♀】

出身地：日本・土佐

■ストⅢ 3rd

硬派な空手娘。実家は「竜胆館（りんどうかん）」という空手道場の名門だが、師範であった父はすでに亡く、兄は武術の才能がないことを理由にサラリーマンになったため、道場はいまやすっかりすたれてしまった。その現状を憂い、実家の道場を復興させようと、全国に名を売りに出る。男まさりの性格で、口調はバリバリの土佐弁。まだ年若く背も低いが、黒帯をしめていることからもその実力は明らか。エンディングでは、竜胆館の最年少師範として道場に活気を取りもどす。白い胴着に首ハチマキ、黒髪の日本少女という外見から、ゲームの発売前には「リュウの妹説」がまことしやかに流れていた。

## マサル【人物・♂】

■ストⅢ 3rd

いまは亡きまことの父。まことが師範となる前は、竜胆館の師範だったようだ。まことのエンディングに、その遺影が登場する。

## マシュー＝マッコイ【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX

デルタレッドでキャミィと同じ班に所属する兵士。非常に体格が大きく、片目に眼帯（？）をしている。キャミィのエンディングに登場し、途方に暮れる彼女を励ます。

## マスターズ家【家系】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

ケンの実家である、アメリカの名門。そのリッチさは、ケンステージを見ればわかる（『ストZERO2』は豪華客船、『ストZERO3』は自家が経営する豪華ホテル）。

## マッジオ【人物・♂】

■ストZERO3

ローズのサイドストーリーに登場する少年。2年前に失踪した姉・アブリーレの消息を占ってもらおうと、ローズの館を訪問した。姉がシャドルーに入っていることはまだ知らない。

## マッドギア【組織】

■『ストZERO』シリーズ／『ストⅢ』シリーズ

『ファイナルファイト』に登場した悪の組織。メトロシティで幅をきかせていたが、市長ハガーにより弱体化を余儀なくされる。腹いせにハガーの娘・ジェシカを誘拐するも、彼女の恋人コーディー、市長のハガー、お助け人ガイの3人の報復を受け、壊滅した。個性豊かな人間が多数そろっていたためか、『ストZERO』シリーズではメンバーの数名が操作キャラクターとして登場。また、背景などにもよく顔を見せる。

## 魔奴義亜（マッドギア）【組織】

■ストZERO

マッドギアの再結成にあたり、ソドムが組織につけた新たな名前。読みは以前と同じく「マッドギア」。お願いだからやめてくれ。

## 丸乃湖（まるのうみ）【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ

エドモンド本田のエンディングに登場する、彼の弟子のひとり。

## メトロシティ【地名】

■ストZERO

ナッシュとケンのホームステージとなる、アメリカの一都市。もとは『ファイナルファイト』の舞台で、暴力集団マッドギアに牛耳られていたが、市長ハガーをはじめコーディー、ガイらの手によって、平和な都市に生まれ変わった。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ガイのホームステージ。もとマッドギアの連中とハガーやコーディーたちが、仲良く入りまじって試合を観戦している。また、ロレントのエンディングでは、クーデターによってロレントに乗っ取られてしまう。
■ストZERO3
コーディーとガイのホームステージ。コーディーステージでは、『ファイナルファイト』のボスのひとりだった悪徳警官エディ・Eが、刑務所から抜け出したコーディーを捜している。

### メル【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd
ケンとイライザのあいだに生まれた男の子。当年とって3歳だが、成長が早いようで、3歳児にはあまり見えない。ケンにとっては、目の中に入れても、たとえ大事なアソコをジャストミートされても痛くないほど、大切な存在。ケンを親バカに変身させ、リュウとの付き合いを悪くさせた張本人である。両親に似て金髪、イライザに似て碧眼。

■ストⅢ 3rd
全米格闘選手権に出場した父を、母とともに応援している。本作では4歳になった。

### メルツ【人物・♀】

■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、ドイツ出身。その名前は「3月」を意味するドイツ語に由来。

### モビちゃん【キャラクター】

■ストZERO2 ALPHA
シューティングゲーム『サイドアーム』の自機モビルアーマーが、名称・外見ともにデフォルメされたもの。同作の隠しアイテムとしてデビューして以来、カプコンゲームの人気マスコットキャラクターとなる。じつはα型とβ型の2タイプがあり、前者はモビの助、後者はモビッ太という本名(?)を持つが、β型の登場回数があまりにも少ないため、モビちゃん＝α型という認識が定着してしまった。『ストZERO2 ALPHA』には挑発フィニッシュ時の勝利マークとして出現する。

## や行

### 弥七(ヤシチ)【キャラクター】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
カプコン初のアーケードゲーム『バルガス』に登場した、風車のような形のキャラクター。最終ラウンドが終わっても両者の勝利マークが規定本数に達しない場合、穴埋め用のマークとして出現。

### 安花田(やすはなだ)【人物・♂】

■『ストⅡ』シリーズ
エドモンド本田のエンディングに登場する弟子のひとり。開発者のひとり、AKIMAN氏がその名の由来？

### ヤン【人物・♂】

出身地：香港

■ストⅢ
ユンの双子の弟。兄弟のうち、前髪が突き出ているほうが彼。冷静沈着な参謀タイプで、洞察力にすぐれ、大局を見きわめて兄を助ける。また、戦闘時も己を見失うことがなく、自分のペースに相手を巻きこんでいく。エンディングではローラーブレードでジャンプし、昇龍軒のおっちゃんを驚かす。
■ストⅢ 2nd
操作キャラクターとしての性能が兄とはっきり差別化された。また、最終ボスはギルからユンに変わり、エンディングも少々変化。屋台のおっちゃんに帰還の報告をする点は同じだが、おっちゃんのかたわらに立つのはホイメイではなく、彼女の妹のシャオメイになっている。

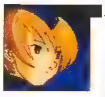
■ストⅢ 3rd
自分たちの街を守ろうと使命感に燃える兄のユン。一方ヤンのなかでは、そんな兄と自分のどちらが強いか試してみたい気持ちがふくらんでいき、兄と拳をまじえることに。ホイメイに気があるが、兄に対する彼女の想いに勘づいているため態度に出せず、結局はシャオメイのアタックに負け、くっついてしまいそうな雰囲気。ちなみに、対2P戦で3連勝するとヤンの脇に出現する白いネコは、彼のペットだとのウワサがある。

### ヤンユー【人物・♀】

■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、中国出身。その名前は「10月」を意味する中国語に由来。

### ユーニ【人物・♀】

身長：162cm／体重：46kg／3サイズ：B84・W56・H83／血液型：AB型／出身地：？／好きなもの：？／嫌いなもの：？／趣味：？／特技：？



■ストZERO3
ベガに洗脳された強化人間で、シャドルー戦闘部隊(ベガ親衛隊)のひとり。ドイツ出身らしく、その名は「6月」を意味するドイツ語に由来している。対CPU戦ではつねにユーリと対になって登場し、明るい茶色のショートヘアで、目が大きく、スリムなほうがユーニ。キャミィに似た性能を持ち、ユーリとほぼ同じ技を使う。E.本田のエンディングではユーリとともに彼に拾われ、相撲の稽古に励む。アーケード版のエンディングはベガと同じだったが、コンシューマー版では専用のストーリーが追加された。

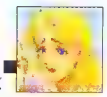
### ユーリ【人物・♀】

身長：164cm／体重：49kg／3サイズ：B92・W59・H84／血液型：B型／出身地：？／好きなもの：？／嫌いなもの：？／趣味：？／特技：？

■ストZERO3
隠しキャラクター。ベガに洗脳されてシャドルー戦闘部隊(ベガ親衛隊)の一員となった女性。対CPU戦ではつねにユーニとともに登場する。栗色の髪につり目、グラマーなほうがユーリ。ユーニと似た技を使うが、胸がジャマするのかユーリよりも技は少ない。E.本田のエンディングではユーニとともに彼に拾われ、相撲の稽古に励む。ユーニ同様、コンシューマー版では専用のストーリーとエンディングが追加され、かつてT.ホークと同じ村に住んでいたことや、ジュリアという本名が発覚した。もっとも、彼女はドイツ出身のはずで、その名も「7月」を意味するドイツ語に由来しているのだが、なぜメキシコにあるT.ホークの村にいたのか、謎は残る。

### ユリア【人物・♀】

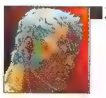
■ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ
スパⅡ■
スパⅡX



ガイルの奥さん。ガイルとのあいだにひとり娘のクリスがいる。ガイルのエンディングでは、友の仇を取るためにベガの命を殺めようとする夫を制止し、家庭へと連れもどした。初登場時は少々老けていたが、『スパⅡ』のエンディングでは若返り、服の色も娘とおそろいのピンクに。ケンの恋人イライザのじつの姉であるため、ケンがイライザと結婚したのち、ガイルはケンと義理の兄弟になる。

### ユリアン【人物・♂】

■ストⅢ 2nd
ギルの実弟。ギルと同じく、総統候補のひとりとして6歳のころから英才教育を受けてきた。情緒不安定という理由で兄が総統に選ばれ、自身は副総統の座を余儀なくされたため、屈辱の色を隠せない。ギル同様、およそ一般的なイメージで言うところの「エリート」からはほど遠い、キワモノ的外見のマッチョマン。ギルとおそろいの食いこみパンツは幹部のユニフォームなのだろうか。エンディングでは、兄を倒して念願の総統の座に着いたものの、総統の上には天帝がおり、しかも現天帝はギルであるということを知って、衝撃を受ける。



■ストⅢ 3rd
前作で、兄ギルの手から総統の座を奪ったが、天帝としてギルが上に居すわるかぎり、ユリアンの心が晴れることはなかった。兄を天帝のイスから蹴落とし世界の真の支配者となるために、ふたたび兄に挑む。歴代総統と異なり、「何かを継承しつづけよう」という意志はないようで、エンディングでは「組織の遺産」として伝えられてきた頭脳をも破壊してしまう。春麗の教え子をさらった張本人だが、その動機は最後まで不明のまま。

### ユン【人物・♂】

出身地：香港

■ストⅢ
ヤンの双子の兄。兄弟のうち、キャップをかぶって髪を三つ編みにしているほう。明朗快活な若大将タイプで、直感的な判断力にすぐれ、戦闘時もひらめきによって疾風のように行動する。弟より軽い性格をしており、ヤンチャでケンカっ早く、考えなしに行動しては弟にいさめられることも多い。エンディングではスケートボードで飛び上がり、昇龍軒のおっちゃんを驚かす。
■ストⅢ 2nd
弟ヤンの性能が大幅に変化したために、兄弟がはっきり差別化された。対CPU戦の最終ボスもギルからヤンに変わったが、エンディングは『ストⅢ』と同じ。

■ストⅢ 3rd
自分たちが誇りを持って守っている街・香港に謎の組織の魔手が伸びていることに気づき、先手を打って組織に潜入する。最終ボスであるギルと対戦前に会話する、数少ないキャラクターのひとり。街の危機に対しては敏感だが恋愛沙汰に関してはにぶいようで、ホイメイの想いやヤンの複雑な感情にも気づいていない。

### ユン&ヤン【人物】

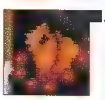
■ストⅢ
香港の裏社会に君臨する8人のボスを名づけ親に持つ、双子の兄弟。ふたりとも街の若きリーダーとして信頼され、「双龍」と呼ばれる(ユンは白龍、ヤンは青龍にたとえられる)。ふたりそろって祖父からさまざまな中国拳法をたたきこまれており、格闘スタイルはほぼ同じ。もっとも、性格や趣味はかなり異なるようだ。『ストⅠ』に登場した李とは叔父・甥の関係にあるらしい。『ストⅢ』シリーズの1作目にあたる本作では、ユンとヤンはキャラクター選択画面でのワクがふたりでひとつしか用意されておらず、性能もまったく同じキャラクターだったため、ユニット的に「ユン&ヤン」と呼ばれることが多かった。

### 「よゆうッス」【セリフ】

■『ストZERO』シリーズ
挑発大好きキャラクター、ダンのキメゼリフ。全然余裕じゃなくてもこんなことを言う。

## ら行

### 雷音(らいおん)【人物・♂】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd
いぶきステージである忍者の里に登場する忍者。大工姿がよく似合う、大柄な男。

### ラッキー・コルト【人物・♂】

■ストⅢ 2nd
<『スーパーマッスルボマー時』時プロフィール>
出身：アメリカ・マイアミビーチ／年齢：25歳／身長：192cm／体重：125kg
「フロリダの荒馬」の通り名を持つ、スラム育ちのレスラー。ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチームのメンバーとして、名前のみ登場。ライバルのザラゾフと組んでいる。

### 李(リー)【人物・♂】

出身：中国

■ストリートファイター
中国代表。中国拳法の達人で、自分が格闘家と認めた相手とは試合に応じるが、命の保証はしない。外見は、ちょっと太り気味の中華料理人といったところ。もっとも、見かけによらず動きはすばやい。

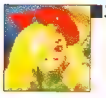
### リー兄弟【名称】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd
ユン&ヤン兄弟のこと。ユン&ヤンのエンディングで、昇龍軒のおっちゃんがふたりをこう呼ぶ。『ストⅠ』の中国代表選手、李の親戚筋にあたるため、「李兄弟」ということらしい。

### 理花(リーファ)【人物・♀】

■『ストⅢ』シリーズ
ジャッジメントギャルズのひとりで、中国出身。青い色に赤い花が散った柄のチャイナドレスを着ている。髪かざりはつけていない。

### リタ=ルワンダ【人物・♀】



■スパⅡ／スパⅡX
デルタレッドでキャミィと同じ班に所属している女性。腰まで届くほど長い金髪が印象的。キャミィのエンディングでは、途方にくれている彼女を「過去は関係ない」と励ます。

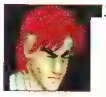
### リチャード=バーグマン【人物・♂】

■ストⅢ 3rd
CIAの広報官。Qに関するレポート内で、Qの存在はまだ正式には肯定できない、と語っている。ゲーム中には姿を見せない。

### リック【人物・♂】

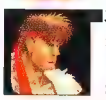
■スパⅡ／スパⅡX
ディージェイの親友。1年前からディージェイのマネージャーをつとめているが、好き勝手に行動する彼には泣かされることもしばしば。ベラマッチャという名のオウムをペットにしている。ゲーム中には姿を見せない。

### リュウ(隆)【人物・♂】



■ストリートファイター
本作の主人公。ケン(拳)のライバルで格闘の達人。白い胴着に白いハチマキをトレードマークとする。世界格闘技選手権に出場してタイの帝王・サガットを破り、優勝を決めた。なお、本作では漢字の「隆」がスタンダード表記。

■ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ



■スパⅡ／スパⅡX
生年月日：昭和39年7月21日／身長：175cm／体重：68kg／3サイズ：B112・W81・H85／血液型：O型／好きなもの：武道一般、水ようかん／嫌いなもの：クモ
本作の主人公。赤いハチマキ、白い胴着、そして裸足が印象的な純日本男児。前作(6年前)で、タイの帝王サガットを昇龍拳で倒し優勝。格闘技の王座につくも、それにおごることなく、「真の格闘家」を目指して修行をつづけていた。

今回、幼なじみであり永遠のライバルでもあるケンが修行のためアメリカへ旅立ったと聞き、海外へ向かう。最後は世界一の格闘家となるが、さらなる強さを求め、表彰式を放り出して旅に出る。『ストⅡダッシュ』および『ターボ』では、顔グラフィックが前作にくらべて格段に老け、あごに無精ヒゲを生やしたスゴみのあるオッサンと化した。その反動か、『スパⅡ』『スパⅡX』では『ストⅡ』時よりも若返り、かっこよさも倍増。

■ストZERO

*NEW DATA* 3サイズ：B110・W81・H85

時がさかのぼってもやっぱり主人公。亡き師匠ゴウケンのもとで修行を重ねた結果、気功法に開眼した。以後、波動拳などの技を会得し成長をつづけ、帝王サガットを撃破してから数ヵ月。「サイコパワー」なる謎の力をあやつる格闘家のウワサを聞き、ことの真偽を確かめるために旅に出る。最後はサガットと再戦し、またも勝利をおさめるが、虚無感に襲われて修行をやり直すことに。『ストⅡ』以前の話であるためか、顔が一気に若返った。また、ハチマキの色が『ストⅠ』と同じく白になり、髪の毛の色は赤っぽい茶色に。当時公開されたアニメ映画にちなんだ隠しモード「ドラマチックバトル」では、映画同様、ケンとふたりでベガに立ち向かう。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

どんどん容姿がりりしくなり、さくらという追っかけまでついた。本作の彼は、サガットを倒したのち「人生の真の目的とは何か」という疑問を抱き、各地で己を鍛えてまわっている。最後は獄炎島を訪れ、師匠ゴウケンと因縁のある男・豪鬼と対決。自分のなかにも豪鬼の持つ「殺意の波動」が眠っていると聞かされる。これにちなんで、実際に殺意の波動に目覚めたリュウが、操作キャラクターとして誕生した（**→殺意の波動に目覚めたリュウ**）。なお、ケンのエンディングでは、リュウが『ストⅡ』シリーズでしめていた赤いハチマキが、ケンにもらったものだと判明する。

■ストZERO3

*NEW DATA* 好きなもの：水ようかん／特技：どこでも寝られる、ヒッチハイク

空手、柔道、テコンドーなどの格闘技をミックスした独自の格闘スタイルがウリ。ストリートファイトのために世界中を放浪しているが、1年に1度は師匠の墓参りのため、日本の朱雀城へと帰ってくる。その実力の高さと、殺意の波動を内包しているという事実ゆえ、ベガから第2の肉体にと目をつけられ、最後に彼と対決。殺意の波動に取りこまれそうになるが、仲間たちとの絆を思い出してそれをはねのける。

■ストⅢ

長年すわっていた主人公の座を、ついに新キャラクターのアレックスにゆずり渡した。相も変わらず真の格闘家を目指して旅する日々を送っていたところ、一児の父となって付き合いが悪くなったケンから「会わせたいヤツがいる」と呼び出され、久しぶりに故郷日本の温泉宿へと向かう。『ストⅡ』時代の赤いハチマキが復活。30代に突入し、外見がややオヤジくさくなったようだ。

■ストⅢ 2nd

最終ボスがケンになった。『ストⅢ』シリーズに本作から参戦した豪鬼とは、どこか懐かしそうに言葉を交わすシーンも。また、ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、彼と組んだ場合のリングネームは「さすらいのカラテマン・リュウ」、タッグチーム名は「ソウルブラザーズ」となる。

■ストⅢ 3rd

本作の主人公・アレックスからライバル視されている。前作では「カラテマン」、本作では「サムライファイター」と好き勝手な名で呼ばれるが、まったく意に介していない。また、強敵と闘えれば立場はどうでもよいらしく、ヒューゴーのエンディングでH.W.A.のメンバーとして登場するときも楽しそう。ケンとの勝負ではリュウのほうが勝ち星は多いが、最近はケンに押され気味の様子。

## リリー【人物・♀】

■『ストⅢ』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、インド出身。サリーに少し似ている。

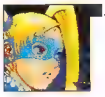
## 竜胆館（りんどうかん）【施設】

■ストⅢ 3rd

空手少女まことの実家が経営する空手道場。所在地は土佐。名門だが現在は見る影もなく落ちぶれており、ここをふたたび繁栄させるのがまことの望み。エンディングでは、最年少師範となったまことのおかげで大盛況となる。

## レインボー・ミカ【人物・♀】

**本名：七川美華／身長：168cm／体重：62kg／3サイズ：B97・W72・H93／血液型：O型／出身地：日本・北陸／好きなもの：ザンギエフ様のプロレス理念／嫌いなもの：年下の礼儀知らず／趣味：砂浜ランニング、指立て伏せ、首ブリッジ／特技：大食い**



■ストZERO3

女子プロレスラーとしてのデビューを間近にひかえた期待の新人。幼少時より「リングの星」を夢見ていた。中学卒業後、練習生時代を経て、元女子プロレスラーのハルマゲドン陽子に弟子入り。売りこみの一環と称し、ストリートファイターたちと野試合をしつつ各地をまわっている。目元に覆面をしているため表情は図りにくいが、じつはかなりの感動屋で、語尾に「～ス！」をつけるのがクセ。「様」付けで呼ぶほどザンギエフにあこがれており、彼を心の師と仰いでいるためか、自身も投げ技を得意とする。エンディングでは、あこがれの「ザンギエフ様」に協力し、ふたりでサイコドライブを破壊。いつの日か大きな舞台でザンギエフと闘うことを目標にすえ、トレーニングに励む。

## 烈（レツ）【人物・♂】

■ストリートファイター

日本代表のひとりで、僧形のストリートファイター。かつては少林寺拳法の師範だったが、私闘をくり返したために破門された。つるピカの坊主頭が特徴。

## レッドベレー【組織】

■『ストZERO』シリーズ

ロレントがかつて所属していた、アメリカ軍の精鋭部隊。おそらく、実在するアメリカの陸軍特殊部隊「グリーンベレー」をもじったもの。

## レミー【人物・♂】

**出身地：フランス**

■ストⅢ 3rd

愛と憎しみというふたつの激しい感情に揺れ動く、あやうい青年。長い銀髪にスマートな体型をした正当派の美形だが、どこか暗い雰囲気を漂わせている。格闘家の父が自分たち家族を捨てて姿を消したことから、父に対する怒りを格闘家すべてに向けるようになった。その一方で姉を偏愛しており、彼女が亡くなっても遺体を海底に保存し、語りかける……と、なかば狂人めいた行動をとっている。もっとも最後には、格闘家を憎むだけでは何も解決されないということに気づき、姉へのいびつな愛に別れを告げて新たな道へと歩き出す。

## ローズ【人物・♀】

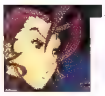
■ストZERO

**身長：178cm／体重：54kg／3サイズ：B96・W57・H86／血液型：？型**

ジェノバで占い師をしている、謎めいた美女。年齢不詳だが、春麗からはオバサン呼ばわりされている。人間の精神力を物質へ変換する「ソウルパワー」の使い手で、戦闘時にはおもにマフラーを通して力を放出。ソウルパワーと似て非なる悪の力・サイコパワーを闇に封じることが自身に課せられた最後の使命であると確信し、その力の使い手――ベガを追う。最後は自身の力をすべて出し切り力つきるも、ベガを倒すことはできずに終わる。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

あまりに占いがよく当たるため、逆恨みする者も少なくない美人占い師。邪悪な力の使い手・ベガの暴走を止めることを使命とし、ベガ同様に邪悪な波動を持つ豪鬼とも敵対する。前回ほど悲惨な結末は迎えないが、ベガとサイコパワーの封印にはやはり失敗。占いでベガの生存を知り愕然とする。エンディングの入浴シーンはファン必見!?



■ストZERO3

*NEW DATA* 出身地：イタリア／好きなもの：シェリー酒、入浴／嫌いなもの：UV、早起き／特技：タロット占い

命にかえてもベガを封じなくては、という使命に駆られてシャドルー基地へ向かう。エンディングでは、かつて彼女がベガの弟子だったことが判明。闘いのすえ、自分とベガの魂が同一であることに気づくもすでに遅く、ベガの魂がローズの肉体へと受け継がれてしまう。『ストZERO』シリーズの彼女は、ナッシュと並ぶ悲劇のキャラクターとしておなじみだったが、本作ではナッシュがハッピーエンドを迎え、彼女だけが相も変わらぬ悲劇的結末を迎えることに……。

## ロレント【人物・♂】

■ストZERO

**＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：182cm／体重：80kg／出身地：アメリカ／特技：手榴弾投げ／好きな食べもの：？／嫌いな食べもの：キクガシラコウモリ、オオハラブトツノガイ**

『ファイナルファイト』の4面のボスとして登場した、マッドギアの幹部のひとり。マッドギアに入る以前はレッドベレーに所属していた。棒術を得意とするが、あぶなくなると逃げながら手榴弾を投げてくる困った男。本作ではソドムのエンディングに登場し、マッドギア再生のため、ソドムらかつての仲間に協力する。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

*NEW DATA* 身長：180cm／体重：81kg／3サイズ：B122・W86・H90／血液型：O型

「軍人の軍人による軍人のための国家」の建国を目指して奔走する、元マッドギアの幹部。ソドムとは異なり、マッドギア再興には興味がないようだ。レッドベレー時代から「勝利のためには手段を選ばない」をモットーに掲げ、ワナや謀略も英知の結晶と見なす。実際の技でもワイヤーやナイフを用い、トリッキーな動きで相手をホンロウする。最後は、ジェシカ誘拐事件以来の宿敵・ガイと対決。これに勝利を収めると、軍人国家建設のためメトロシティでクーデターを起こし、またもハガー市長を困らせる。

■ストZERO3

*NEW DATA* 好きなもの：規律、統制／嫌いなもの：軟弱、怠惰／特技：オリジナルトラップ考案・設置、アンブッシュ

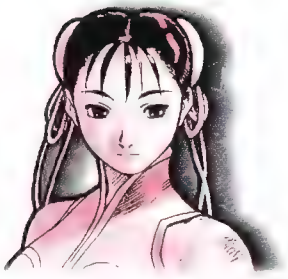
銃器や爆薬のあつかいに長けた元軍人。最強の軍人国家に不可欠な「究極の国防」を実現させるため、強力な同志を求めて世界を旅している。当初はかつての敵・コーディーを仲間にする予定だったが、堕落した彼に失望。手っ取り早く軍事を増強するため、シャドルー乗っ取りをはかる。エンディングでは、洗脳による統治は理想に反するとしてサイコドライブを破壊。「狂った理想に燃える悪人」といったこれまでの役どころから変わり、なかなかの男っぷりを見せる。

# わ行

## ワンフー【人物・♂】

■ストZERO

『ファイナルファイト』に登場した、マッドギアの下っ端構成員。筋肉質というより単なる太っちょといった風体で、チャームポイントは弁髪（？）。本作ではソドムのエンディングに登場し、彼のマッドギア再生計画に協力する。



『ハイパーストリートファイターⅡ』スペシャル・アニバーサリー・パック付属冊子

# ALL ABOUT ストリートファイター

2003年12月18日初版発行

※本書の内容は、スタジオベントスタッフ刊「ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000」の『ストリートファイター』シリーズに関するページに加筆したうえで再編集したものです

## STAFF

企画・編集・執筆　株式会社スタジオベントスタッフ【http://www.bent.co.jp】

山下　章 ● EDITOR IN CHIEF
大出綾太 ● EDITORIAL STAFF
白川大輔 ● EDITORIAL STAFF
板場利光 ● ストリートファイター／ストリートファイターⅡシリーズ
魚末烈人 ● ストリートファイターZEROシリーズ
大出啓太 ● ストリートファイターⅢシリーズ
大野優子 ● ストリートファイター大事典
小石朋仁 ● ボーナスステージ全集

山中直樹／豊田知行／藪良小路／渡辺和歳／加藤義文／山田真也／片平鍾瀛／中村京子／伊藤真臣／八巻将之／森　健生／瀧本　鼎／ベニー松山　EDITORIAL SUPPORT

デザイン　鈴木雅彦（GraphHouse）

DTP　神崎理緒
木下吾一

監修　株式会社カプコン

発行人　辻本春弘
編集人　北原　隆
編集　大野哲也
発行所　株式会社カプコン【http://www.capcom.co.jp】
〒540-0037　大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3
印刷　大日本印刷株式会社

●本書は著作権上の保護を受けています。本書の全部、あるいは一部を株式会社カプコンからの文書による承諾を得ずに無断で複製することは、いかなる方法においても禁じられています。

●落丁・乱丁本は、お手数ですが下記ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。
㈱カプコン ユーザーサポートセンター　☎06-6946-3099
9：00～12：00　13：00～17：30（土日祝日を除く）

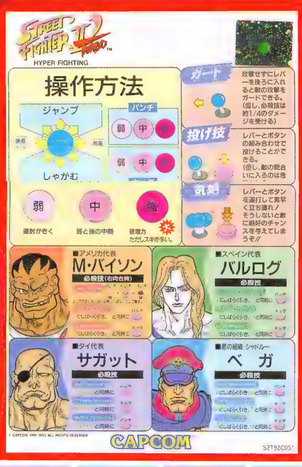
©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.　©STUDIO BENTSTUFF 2003
"PlayStation", "DUALSHOCK" and "PocketStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ALL ABOUT ストリートファイター特別付録

# 『ストリートファイター』シリーズ必勝シールポスター

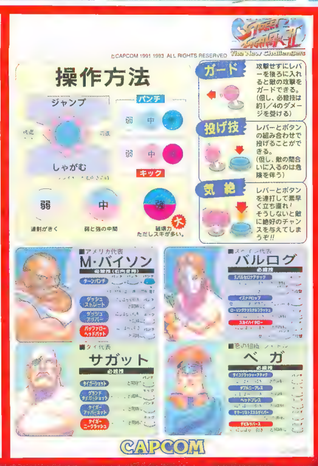
## ストリートファイターII

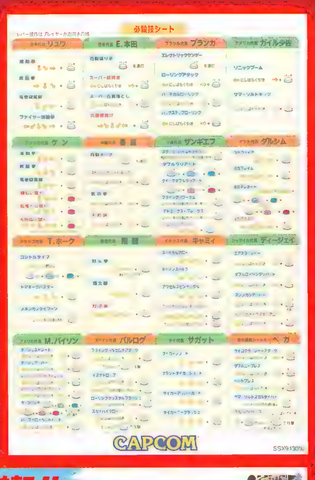
## ストリートファイターIIダッシュ



## ストリートファイターII ダッシュターボ

## スーパーストリートファイターII



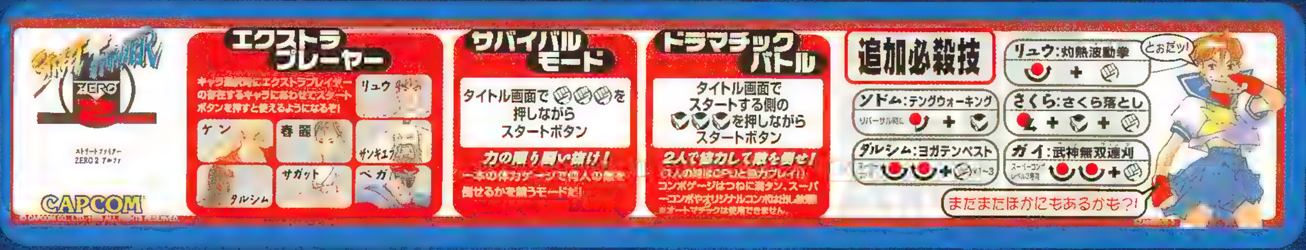



## スーパーストリートファイターIIX

ALL ABOUT ストリートファイター
特別付録『ストリートファイター』シリーズ
必勝シールポスター

ストリートファイターZERO

ストリートファイターZERO2



ストリートファイターZERO2 ALPHA

ストリートファイター
ZERO3

ストリートファイター
ZERO3 アッパー

ストリートファイターIII

ストリートファイターIII
セカンドインパクト

ストリートファイターIII サードストライク

NOT FOR SALE

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD.

NOT FOR SALE

ストリートファイター

CAPCOM®

©CAPCOM CO., LTD.